电脑应用和娱乐的第一选择

总第180期

大众软件®

19

Popsoft

2004年 半月刊

WWW.POPSOFT.COM



P16

两款热门Dothan笔记本电脑评测

"迅驰二代"究竟是什么？Dothan处理器的表现如何？我们不妨先从明基Joybook 7000和华硕M2400C身上来寻找答案……



P37

游戏工具十全大补丸

献给所有在游戏中碰到问题或者希望通过游戏了解应用知识的读者。



P108

谁还把你当回事儿？

——当GM走下神坛

GM=Game Master，UO中的Admin、玩家心目中的"神"，他们曾是秩序的化身，但现在他们在玩家心目中的地位却直线下降，是什么使GM的形象产生了如此巨大的转变？



新版盗帅楚留香上市
送群侠起义包3000套
(详见93页内文)

ISSN 1007-0060





谨献给五千年来致力于中华统一的人们
封神榜
The First Myth
即时战略新网游
爱江山 更爱美人
爱江山 更爱美人
爱江山 更爱美人
11月1日
正式公测
《封神榜》火热内测中申请帐号请登录：fs.kingsoft.com
详情请登录：jx.kingsoft.com
剑侠周年庆典包9月激情上市，全国限量发售5999套！
珠海金山软件股份有限公司 北京金山软件有限公司 联系地址：北京市海淀区北四环中路238号柏彦大厦20层 邮编:100083 总机:010-82334488
传真:010-82325655 网址:www.kingsoft.com 金山数字娱乐公司:010-82318282 客户服务热线:010-82331816 经销商订货热线:010-82325225/82325755
OEM业务热线:010-82334488-5121 集团购买热线:010-82325757 技术支持网址support.kingsoft.com 邮购地址:北京市9636信箱(10055)
以上图片仅供参考，金山公司不负责印刷及影像上出现的错误.公司保留在不事先通知的情况下更改产品规格配置及价格的权利.市场促销活动的解释权归金山公司.
KINGSOFT
金山软件有限公司
烈火

哪款手机最好玩？当然是诺基亚3220！



最炫、最有趣的首数诺基亚3220独具创意的"闪语"功能。通过预装了特殊软件的随心换™妙趣"闪语"彩壳[1]，挥动手机即可在空中闪出手机中预置或自己编写的文字或图形。想说什么闪什么。



随心换™"闪光彩罩"也是诺基亚3220的创新设计。机身侧边分别有两个半透明机罩，在来电、收发信息或玩游戏时，"闪光彩罩"就会红、黄、绿交替变幻。它同时还具有提示功能，当有未接来电(信息)或自我拍照时，它都会自动闪光。

"IN"要闪炫



相机肯定是必备的啦。**30万像素VGA照相机**配合65536色真彩屏，细腻呈现出图片的真实色彩。而且诺基亚3220还具备50秒摄像功能，随时抓住美妙瞬间。



NOKIA
3220



随心换™插片是诺基亚3220另一处个性配备。每款包装均附送一块模板，你可以自由创作插片，表达自我心情。



说到诺基亚3220的**游戏**，一个字：酷！强烈推荐沼泽竞技(Swamp Racer)和空中快车(Air Express)，彻底颠覆按键操作模式，通过随心换™妙趣"闪语"彩壳中内置的加速度传感器，依靠手机的移动和倾斜完成各种高难动作，新鲜又刺激。此外，手机本身还预置六款精彩游戏，更可下载40系列的所有JAVA游戏。

对于发短信多过打电话的你来说，**快速词组联想**输入功能绝对受你追捧。它会根据词组的使用频率自动记忆，并在你输入时自动联想，让你"多快好省"地编写短信。



如果对方不能及时看到短信怎么办？诺基亚3220的**即显信息**功能非常善解人意，只要你在手机中选择发送即显信息，短信内容就会自动显示在对方的手机上。



最后，我要给你介绍一个超可爱的**动感变色龙**——EMO™[2]。你可以发送EMO™情绪彩信给朋友，用它的动作和声音来表达你的心情，又FUN又酷。

1. 您需选购诺基亚3220随心换™妙趣"闪语"彩壳套装，或者为诺基亚3220手机另外购买随心换™妙趣"闪语"彩壳配件。2. EMO，IamEmo以及EMO Character是mood messaging pty limited的商标。

NOKIA
CONNECTING PEOPLE
诺基亚


支持"闪信"[1]


节奏炫目闪灯


30万像素相机／摄录功能


动感炫光游戏



快速词组联想输入


即显信息



NOKIA
3220





专业专注 全心服务


客户服务热线 快速维修服务 增值服务 客户服务网

客户服务热线：4008 800123

1. 您需选购诺基亚3220随心换™妙趣"闪语"彩壳套装，或者为诺基亚3220手机另外购买随心换™妙趣"闪语"彩壳配件。

www.nokia.com.cn

CONTENTS 目 录

2004年第19期 总第180期

大众软件

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　长 高庆生
总　编 高庆生

执行主编 王晨
编辑部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛 杨立 李江 安昌健 何先进
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王梁 杨旸
美术总监 祁津忆
本期责编 安昌健
电　话 010-88118588-1200
传　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广告部 高建京（主任） 李怀颖（副主任）李友斌 邹楠
电　话 010-88118588-8000
传　真 010-88135604
发行部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电　话 010-88118588-1602
传　真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 扈晓月
印　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂 中国建筑工业出版社印刷厂

刊　号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）
电　话 010-82634092
邮发中心 010-88118588-5006
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2004年10月01日
零售价 人民币 6.80元 港币 20.00元 美元 4.95元 新加坡元 9.00元


www.3konline.com
3K online
非常三國
网游新势力
即将火爆公测
语音聊天系统
盘古原创
盤古軟件
运营商
前锎科技
商务合作电话 0592-3182188
诚聘代理合作！

毒霸所有老用户均可在线免费升级到增强版 www.kingsoft.com db.kingsoft.com

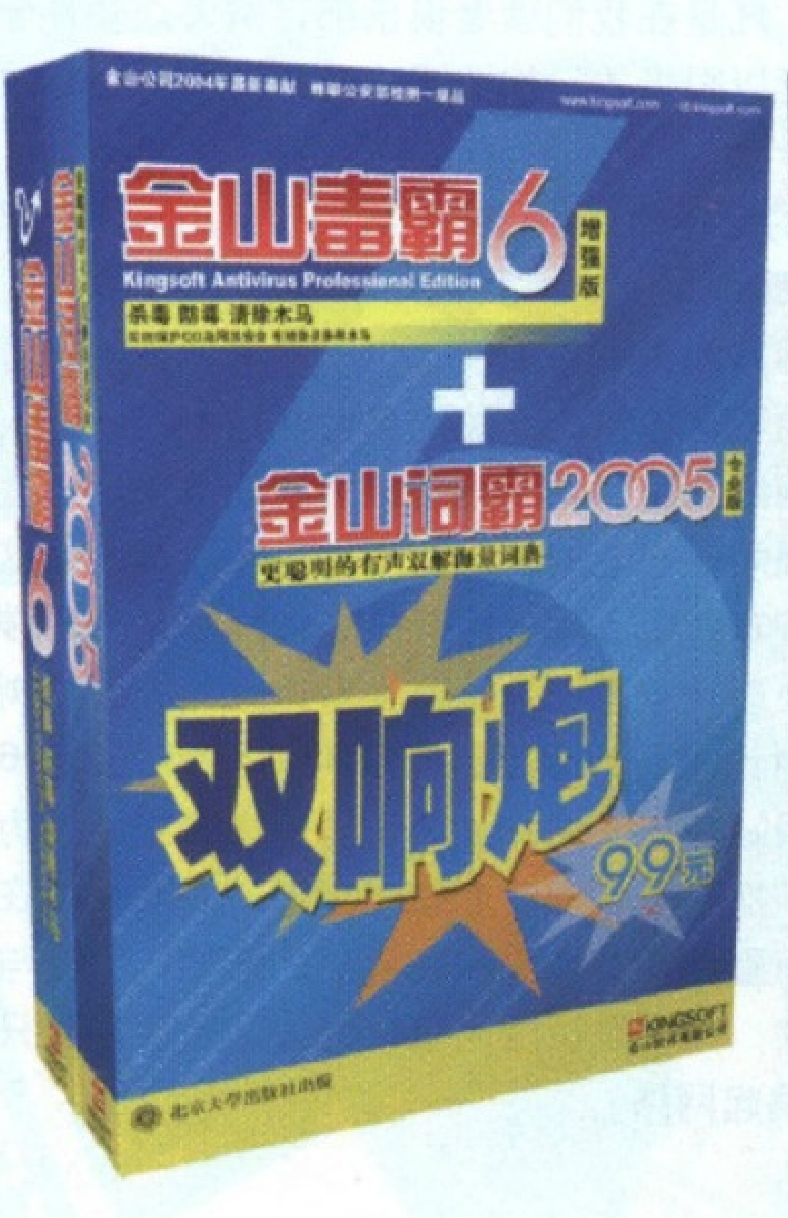
防毒防黑反垃圾 保护QQ及网游账号 强力有效查杀各种木马

金山毒霸6 增强版

安全组合装＝



＋金山词霸2005 专业版







全国各大卖场 同期火爆热销



你的机器感染木马了吗?

据调查72%的电脑感染过木马(据17173、金山联合调查)

若有如下现象你的机器可能感染了木马

- 浏览器突然自己打开，并且进入某个网站。
- 突然弹出警告框或者是询问框，问一些莫名其妙的问题。
- Windows系统配置老是自动莫名其妙地被更改。比如屏保显示的文字，时间和日期，还有CD-ROM的自动运行配置。
- 机器启动时异常缓慢，很长时间后恢复正常；鼠标指针时而没缘由的成沙漏状态；硬盘老是没理由地读盘写盘；光驱自己弹开关闭。
- QQ、MSN或者网络游戏的登录框连续出现两次，或输入了正确的密码后提示不正确。



木马专杀 保护QQ及网络游戏的账号和装备

木马清除 可清除15000多种网络游戏及QQ盗号木马

木马防火墙 监控程序进程、各种网络数据流，确保无可疑程序

木马库升级 全国20万网吧样本采集，众多专业游戏网站上报

经销商联系方式:

广州南软	020-87582989	南京德亿	025-84523993	骏网沈阳分公司	024-83960180	连邦成都分公司	028-85253270
江西飞天	0791-2177181	江苏连邦	025-3363636	骏网武汉分公司	027-5185402	连邦广州分公司	020-87514285
郑州赛乐氏	0371-3837801	哈尔滨瑞利	0451-86260102	骏网西安分公司	029-85534886	连邦上海分公司	021-63518910
河南连邦	0371-3843888	昆明威豪	0871-5107105	骏网昆明分公司	0871-5107563	上海引力	021-62153650
北京连邦	010-64421199	武汉连邦	027-87640183	骏网成都分公司	028-85455315	卓越网	010-63341233
北京正普	010-82671133	江苏太平洋科技	025-57923222	骏网重庆分公司	023-89084990	当当网	010-64248899
北京永兴四方	010-62581138	骏网上海分公司	021-63283645	骏网济南分公司	0531-8958403		
北京万众志和	010-82327435	杭州美迪骏网	0571-88994578	连邦西安分公司	029-85538903		
上海茂立	021-33040955	骏网广州分公司	020-61246080	连邦沈阳分公司	024-23966428		

抢先免费体验金山木马专杀，立即登陆scan.kingsoft.com 金山毒霸网络版2.0 诚招代理商 010-82325757

发短信，售前咨询 短信格式：毒霸：咨询内容
发短信，购买金山公司产品 短信格式：金山：产品名称及数量，姓名，地址 → 发送至6008(移动用户)或9008(联通用户) 详情请访问http://club.kingsoft.com

大型原创中华武侠网络游戏 《剑侠情缘网络版》请到jx.kingsoft.com 免费下载最新客户端 新版WPS有奖征名活动进行中，详情请致电82334488－2220/2003或登陆www.kingsoft.com

北京金山软件有限公司 网址:www.kingsoft.com 欢迎邮购 邮资5元
地址:北京市海淀区北四环中路238号柏彦大厦20层 邮编:100083 总机:010-82334488 传真:010-82325655 金山数字娱乐公司:010-82318282 客户服务热线:010-82331816
经销商订货热线:010-82325225/82325755 OEM业务热线:分机5121 集团购买热线:010-82325757 技术支持网址http://support.kingsoft.com 邮购地址:北京市9805信箱(100086)
以上图片仅供参考，金山公司不负责印刷及影像上出现的错误，公司保留在不事先通知的情况下更改产品规格配置及价格的权利

KINGSOFT 金山软件有限公司

编辑部报告



“年年岁岁花相似，岁岁年年人不同。”又一次周年庆祝、又一届读者调查，在相同的地方，不同的人会面了。读者见到了新的编辑，我见到了新的读者和作者。大会（大众软件9周年暨第二届读者调查颁奖典礼）开了，小会（读编座谈会）也开了；足球踢了，后院赢了；旧的一页已经翻过，新的一年又开始了。我们对于整数总有一种特殊的敬畏和激动，大众软件终于进入了第十个年头，2005年的第15期也将是大众软件总第200期，看来不纪念一下是绝对不可以的了。

我拿什么献给你们，我的读者。一个庞大的计划正在秘密的进行中，如果有一天我突然出现在您的身边，希望大家也不要感到惊讶。同时我们也欢迎大家出谋划策，提供给我们各种好的方案，随后我们会专门组织相关活动，奖品丰厚，大家赶快准备吧。再有就是我们的读者俱乐部已经全新启动，在下期我们将推出全新的极具诱惑力的《大众软件》订购方案，凡是在我们读者俱乐部订购大众软件全年的读者都将会得到优厚的赠品，同时还能以很低的价格购买软硬件产品，下期读编千万要注意看呦。

在《大众软件》2003年第10期的专栏评述栏目中，我们曾推出过名为《拉皮条和卖春药的赢利模式》的专题。在那篇专题中，我们不仅揭露了网络上黄源泛滥的现状，而且明确指出，很多大型网站因为利益驱使，也不顾道德规范，打政策的擦边球。而这些合法网站对青少年的毒害作用比非法的黄色网站更大。令人欣喜的是目前国家相关部门已经高度重视网络反黄问题，一批涉黄网站被关闭，违法人员被查处，人心大快，网络风气也出现焕然一新的变化。不过前一段却出了这样的新闻，“昨日记者从宜宾警方获悉，宜宾两名上网者因登陆色情网站浏览淫秽图片，并在该网站上留言，受到警方严肃处理。据悉，这是当地警方处理的首起浏览色情网站案。”这一案件引发了多方的讨论。警方根据公安部33号令第五条第6款的规定认定，“点击、浏览、查阅色情网站是违法的。”而有些法学专家则认为此条法律条文中并没有说明必须将查阅者“抓获”，同时专家还指出，司法机关在追究违法或犯罪时应以“社会危害性”为衡量标准，公民私生活中的道德行为应与违法犯罪行为区分开来。本人不是法律专家，也不是执法人员，对于这个案件我只能说，希望我们广大读者洁身自好，以免祸起网络。

King 完成于网络
King@popsoft.com.cn

下期要报

六款搜索工具栏横向评测



如今，搜索引擎已经成为互联网最热门的话题之一。各搜索引擎提供商顺势纷纷推出自己的搜索工具栏，Google、Yahoo!、MSN、百度……，连第一门户新浪、教育网内著名的天网搜索都推出了工具栏。一时间天下一片大乱，就让我们来一番横纵对比，替大家擦亮双眼。

单机VS网游

《上古传说——刀剑封魔录外传》VS《刀剑Online》、《秦殇》VS《天骄》、《剑侠情缘外传月影传说》VS《剑侠情缘外Online》。在这个专题里，我们将对3家国内知名游戏厂商的单机游戏和网络游戏进行全方位的比较，希望我们的结论可以对厂商和玩家有所启示。单机萧条，网游火爆！玩家却说单机是精品，网游是垃圾。真相如何，我们会在这篇专题中给出答案。

福尔摩斯探案之银耳坠案情攻略

Adventures of Sherlock Holmes：The Silver Earring



举世闻名的《福尔摩斯探案集》最新一章的奇案故事，即将在下一期“攻城略地”中与广大神探迷们见面。柯南道尔先生的这一篇最新力作又一次将大神探福尔摩斯先生在一起离奇凶杀案中与凶狠狡诈的罪犯的较量公诸于世，让我们拭目以待吧。

《中华人民共和国电子签名法》出台

■本刊记者 生铁

《中华人民共和国电子签名法》全文

《中华人民共和国电子签名法》节选。

2004年8月28日，十届全国人大常委会第十一次会议表决通过了《中华人民共和国电子签名法》。这部法律共分为五大章节，其中规定可靠的电子签名与手写签名或者盖章具有同等的法律效力。电子签名也称电子印章，是指电子签名拥有者在电子文档中独有的用于验证身份的数据密码。签名法的通过，标志着我国首部“真正意义上的信息化法律”已正式诞生。该法律将于2005年4月1日起施行。法律规定，在电子商务交易中，双方使用电子签名时，往往需要由第三方对电子签名人的身份进行认证，向交易对方提供信誉保证，这个第三方一般称之为电子认证服务机构。电子认证服务机构从事的相关业务，需要经过国家主管部门的许可。法律规定，电子签名必须同时符合“电子签名制作数据用于电子签名时，属于电子签名人专有”，“签署时电子签名制作数据仅由电子签名人控制”，“签署后对电子签名的任何改动能够被发现”，“签署后对数据电文内容和形式的任何改动能够被发现”等几种条件，才能被视为可靠的电子签名。法律还规定，当事人也可以选择使用符合其约定的可靠条件的电子签名。

为保护电子签名人的合法权益，法律规定，伪造、冒用、盗用他人的电子签名，构成犯罪的，依法追究刑事责任；给他人造成损失的，依法承担相应的民事责任。随着这部法律的出台和实施，电子签名将获得与传统手写签名和盖章同等的法律效力，意味着在网上通行有了“身份证”。这部法律使我国电子商务、电子政务的发展有了一个可以依照的规范。

在日本和欧美发达国家，出台和完善电子签名相关法律的工作一直没有停止。早在1996年，联合国国际贸易法委员会就推出了《电子商务示范法》；2001年，贸法会又审议通过了《电子签章示范法》，成为国际上关于电子签章最重要的立法文件。1998年，新加坡颁布了《电子商务法》，该法主要涉及“电子签名”相关内容；德国也早在2001年5月16日，就公布了《德国电子签名框架条件法》。

目前关于“签名法”的最大焦点在于它的第三方认证机构，即经过国家主管部门许可的电子认证服务机构。作为未来电子交易必须通过的机构，它能承担多大的民事责任？它如何保证其作为市场监督者和参与者角色的公正性？这些都还不够明确，还需进一步明确规定。

半月聚焦

英国百家IT企业在中国寻找合作机会

9月6日～9月10日，英国电子商务部部长史蒂芬·蒂姆斯率领100多家英国高科技企业，在北京与国内数百家IT企业进行了交流洽谈，以寻找合作机会。据悉，6日～7日，英国大使馆和英国贸易工业部与中国信息产业部和国务院信息化办公室举行了为期2天的高层政策研讨会；8日，英国大使馆和英国贸易投资总署与中国信息产业部举行了为期一天的贸易投资洽谈会；9日，英国大使馆、英国贸易投资总署和信产部一道举办了“企业联姻”活动。史蒂芬·蒂姆斯部长在一份前期的公开声明中表示：“一些处于世界领先地位的英国信息与通讯技术公司正准备在中国扩展市场。在ICT（信息与通讯技术）周上，我非常高兴能和中国信息产业部部长王旭东会面。我们将探讨更多的合作方式，以帮助双方公司在各自市场上取得成功。”

行业关注

网易举办互动营销研讨会

近日，网易在晋江主办了“超越从今天开始——如何利用互动营销打造强势体育品牌”研讨会。网易创始人及首席架构设计师丁磊先生、网易市场及销售高级副总裁胡智琴小姐、星传媒体（北京区）总经理植一平先生和晋江20余家企业代表出席了研讨会，就“互动营销”、“创新营销”以及“品牌再造”等话题展开了深入的探讨。胡智琴小姐表示：广泛忠诚的用户基础、多样优化的频道内容、持续领先的创新能力以及专业的网络营销服务是网易四大核心竞争力。网易希望凭借多年积累的互动营销经验，帮助晋江的企业以最直接、最有效的方式去影响目标受众，从而塑造强势且具有差异化的品牌形象。

中国互联网历史长廊展出



周光召等领导参观历史长廊。

中国互联网历史长廊由中国互联网络信息中心（CNNIC）制作并展出。据悉，这个历史长廊也是同期召开的第三届中国互联网大会的主题展出。互联网大会组委会表示，希望通过历史长廊展览的形式，带领广大参观者在时间与空间的纬度中，见证中国互联网的风雨历程和累累硕果，并使观众沿着中国互联网历史发展的轨迹和脉络寻求下一步发展的答案。长廊的展出，吸引了现场众多专家、领导和观众驻足。记者在现场了解到，此次互联网历史长廊以“我们的生活、我们的网”为主题，从公益性、非商业性的角度切入，按照时间线索，用图片、文字的形式，向观众描绘了一个中国互联网产业成长、成熟的历史足迹。

“福瑞杰中国巡展”在京举行

近日，综合客户关系解决方案软件公司福瑞杰宣布，“福瑞杰全球巡展”从北京开始。福瑞杰公司借助此次巡展，推出了其旗舰产品——GoldMine管理软件、客户服务管理软件HEAT和新产品IPCC（IP Contact Center）。另外，该公司还就“如何建立世界级的服务管理和CRM解决方案”论题，进行了演讲和探讨。北京世纪朗星公司、东软公司、上海贝尔阿尔卡特公司等代表出席了会议。

飞利浦接下温州交通银行采购大单

飞利浦多媒体显示设备事业部在日前的“温州交通银行（IT项目）”采购招标会上中标，成功接下温州交通银行近300台LCD显示器的订单。据悉，此次中标的近300台液晶显示器，均为飞利浦5系列LCD新品150S5，是专门针对政府及行业采购而度身定造的小型商用机型；具有超低功耗（整体功耗只有17W）、“瘦身设计”、可悬挂使用等特点，并通过了TCO'03和国家3C强制认证。

江民“烛光计划”尊师重教

■本刊记者 冰河

国内著名反病毒软件厂商江民科技在9月10日“教师节”前宣布，针对全国教师开展一项名为“烛光计划”的专项行动。该计划包括三大举措：一、与中国残联联合在全国选拔10名优秀老师，给他们颁发“江民特教园丁奖”；二、9月5日～10月8日，全国各大中小学老师凭教师证到各大软件专卖店，均可以6折特价购买KV2004杀毒软件，2004级新入学的大学生也可享受同等优惠；三、在江民网站开展“讲述老师的故事”有奖征文活动，优秀稿件将在江民网站辟专栏发布。

江民科技自1996年成立以来，一直关注社会公益事业，特别是教育事业。2000年5月19日，江民科技向中国残联捐款100万元设立“江民特教园丁奖”。据了解，在这100万捐款中，70万用于设立“江民特教园丁奖”，由教育部、中国残疾人联合会每年组织评奖，奖励从事特教事业的优秀教师；其余30万作为定向捐款，已用于残疾人特殊教育事业。据记者了解，迄今为止，一年一度的“江民特教园丁奖”，是杀毒行业捐助的唯一一项公益事业。“作为高科技企业，人才就是核心竞争力，我们要感谢老师，感谢教育。”王江民告诉记者，“我希望全社会能够掀起尊师重教的热潮。”

江民市场人员坦言，“烛光计划”不单单停留在纯功利性的营销活动上，而是通过一系列的公益举措来赢得市场和用户。江民科技在暑期的系列举措：千城反谍大行动、“双胞胎”计划、全国千城送货上门等，都是从客户的情感满足和切身利益角度出发的。而业内人士认为，江民科技此次推出的烛光计划，直接面向购买力较强的教师队伍，并兼顾2004级新入学的大学新生，目标用户锁定准确；借教师节全国上下尊师重教的热潮，打“教师牌”意义更为深远。一般教师购买了某品牌杀毒软件，其榜样作用肯定会影响学生的购买行为，有可能通过抓住老师这个群体进而拓展学生市场，直接拉动终端消费。P



技术与服务

NIIT推出IT培训新课程

近日，软件培训公司NIIT全面更新其课程教材，推出GNIIT软件工程课程。NIIT新课程教材具有更新速度快、针对性强，强调实际动手能力的培养，体现IT技术发展方向等特点。NIIT在深入了解我国软件开发企业需求后，重新设计了教学内容，使之不但能更好地适应我国软件企业对开发人员的需求，也能更好地让学员理解和掌握。

清华智能图文信息处理研究室向媒体开放


清华大学电子工程系教授丁晓青。

9月7日，北京文通信息公司邀请媒体参观了该公司位于清华大学信息中心的智能图文信息处理研究室。该研究室由清华大学电子工程系教授丁晓青担任带头人，研究方向包括图像处理、模式识别、自然语言处理、人工神经网络、计算机智能处理、信号与信息处理等。清华智能图文信息处理研究室承担多项国家863项目、国家自然科学基金以及清华大学重点学科建设项目。他们所研究文字识别的领域包括利用扫描仪传入的印刷体文字、手写文档，以及利用手写笔在线输入文字、利用数码相机及摄像机拍摄的文字等；识别语种有简繁体中文、日文、韩文、英文、藏文、维吾尔文、阿拉伯文等。其中中日韩文字识别技术已授权微软公司在其Office 2003亚洲版中使用。

“中国IT 100强”调查颁奖典礼在京举行

9月3日，“第三届（2004）中国电子政务IT 100强调查颁奖盛典”在京举行。参加调查的企业代表200余人出席了会议。活动主办方在会上公布了2004中国电子政务IT 100强榜单及单项突出奖，并同步发布在该周刊网站www.ciweekly.com上。获奖的100家优秀IT企业，拥有最先进的建设思想和雄厚的技术实力，为政务信息化提供了全面而具有应用价值的产品或解决方案。

赛门铁克推出安全与网络设备



赛门铁克近日宣布推出Symantec Gateway Security 320、360和360R，为其整合式安全防火墙设备家族添加了新的一员。该方案易于使用，在专为小型企业设计的简单易用

的单机设备中整合了防火墙、入侵防护、入侵检测、防病毒策略实施、内容过滤以及虚拟专用网（VPN）功能。此外，Symantec Gateway Security 300系列产品还可作为基于标准安全的无线局域网（WLAN）接入点使用。

雅虎推出反垃圾邮件服务

9月2日，雅虎中国宣布雅虎免费邮箱正式推出诱饵式反垃圾邮件服务——“替身邮”。同时，全球四大互联网企业——雅虎、微软、美国在线、Ebay与中国互联网协会联合宣布抵制商业垃圾和欺诈性邮件的传播。据悉，用户可注册最多500个“替身邮”地址，相当于500个邮箱别名。每个替身邮地址由两部分组成：一个替身邮种子和一个关键词。用户可根据个人需要使用替身地址接收、浏览邮件。

投资与合作

教育部联合方正推出《全国计算机数字图形图像应用技术等级证书》



8月30日，国家教育部考试中心联合北大方正推出《全国计算机图形图像应用技术等级证书》。合作签字仪式在北大方正集团中关村总部举行。出席签字仪式的有教育部考试中心主任赵亮宏、北大方正集团公司董事长魏新以及相关专业人士。国家教育部考试中心负责提供考试的组织、管理、考务等工作，北大方正集团公司负责相关项目的培训网络建设和管理，并联合国内外优秀企事业机构，提供培训考核技术服务和支持。预计第一次全国计算机数字图形图像技术等级考试，将在2005年举办。

NVIDIA与Nexon结成技术与营销战略联盟

9月3日，NVIDIA公司与亚洲在线游戏开发商和发行商Nexon公司联合宣布将在Nexon公司即将推出的一系列在线游戏技术和营销方面展开合作。其中第一款游戏为《Mabinogi》，是一款卡通渲染幻想类在线角色扮演游戏。NVIDIA将使该游戏更适于在NVIDIA的图形处理器（GPU）上运行。另外，两家公司还将在一些主要地区展开NVIDIA“游戏之道”（TWIMTBP）计划下的战略性合作营销活动，其中包括韩国、日本和中国。

EPoX金秋校园行

暑期刚过，磐正、NVIDIA、AMD联手推出校园活动。此次活动展示了两款nForce的旗舰产品：一款是8RDA3I PRO，采用nForce2 Ultra400+Raid MCP芯片组，支持S-ATA，集成网卡，特别新增Matrix Phase加强电流控制技术，使产品实现四相电流的供电稳定度，三相电流的散热能力及二相电流的省电功能；另外一款是8KDA3J，采用nForce3芯片组，支持S-ATA、集成千兆网卡，支持硬件防火墙，8声道音效。

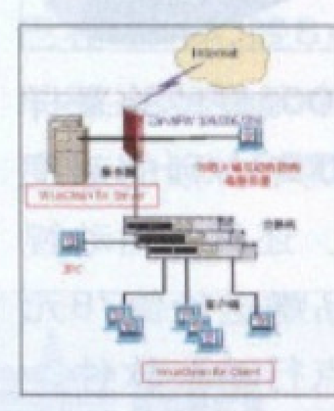
产品与市场

硕泰克推出新款显卡



近日，硕泰克推出了新款SL-5700L-QD显卡。该产品采用与FX 5700相同的NV36核心，同样是0.13微米工艺，拥有UltraShadow、DirectX 9.0、OpenGL 1.4和完整的顶点渲染技术，拥有FX 5900才具有的CineFX 2.0引擎和增强型IntelliSample HCT。另外，该产品采用了NVIDIA FX 5700LE芯片组，256MB大容量显存以及128bit的显存位宽和6.4GB/s的显存带宽。同时设有自恢复性保险丝，能保护因意外外部高压，强电流反馈显示接口而损坏显卡。

朝华推出网络安全解决方案


中小组织网络安全解决方案示意图。

近日，朝华软件推出基于MAP2DR2球形网络安全理论的中小组织网络安全解决方案。该方案由朝华防火墙和朝华安博士防病毒系统组成。通过专用软件系统和硬件



张明正为冠军队THU Concentration颁奖。

花落十家——趋势科技百万程序竞赛圆满落幕

■本刊记者 风行水

8月26日下午14时，在北京、南京和台北3个城市，趋势科技同时举办了盛大的三地连线颁奖仪式。历经4个多月的报名、初赛与决赛之后，“趋势科技百万程序竞赛”圆满落幕。来自全国各地4所高校的10支团队，获取了总金额高达100万元的竞赛奖励。

“趋势科技百万程序竞赛”，是趋势科技在中国举办的面向高校学子的程序设计竞赛。2002年举办的第一届，取得了圆满成功；此次是第二届的“同时，同题，异地”比赛。共有来自305个队的近1500名选手参与角逐；共设20个奖项，分别为前5名、入围奖5名以及包括最佳造型、最佳演讲等在内的10个单项“全能奖”。预赛之后，共有10支队伍晋级决赛。经过最后评判，来自清华大学的“THU Concentration”队力克群雄，包揽了冠军及5项“全能奖”；清华大学的“五指山队”获得亚军，季军则被来自上海交通大学的“Zealot队”夺得；而来自华中科技大学的“联创团队”和来自华南理工大学的“T.E.K队”，分获比赛的第四和第五名。

在场的业界专家均认为此次竞赛“活跃了高校学术气氛，提高了高校学生编程水平和编程积极性，培养了在校大学生的团队精神和合作意识。”在颁奖仪式上，获奖选手还获得了趋势科技的预聘书。趋势科技CEO张明正在颁奖仪式上发表演讲时表示：“培养优秀的人才是举办程序竞赛的宗旨”。

系统的结合，能实现多径深度防护的防火墙功能，合理平衡多种安全技术（访问控制、IPS、VPN、URL过滤，攻击防护，蠕虫攻击防范、邮件病毒防护，网内病毒防护，全面安全管理等）。

康冠科技新款显示器上市



近日，康冠科技推出新款高亮纯平显示器7002FD10。该显示器视频带宽达150MHz，水平扫描频率30kHz~75kHz，垂直扫描频率50~200Hz。显示器表面附有超级防静电涂层，可降低对人体有害的电磁辐射，减少屏幕眩光和反光。**市场参考价：918元。**

新贵推出竞技鼠标



近日，新贵科技推出竞技专用光电鼠标——"战豹"。该鼠标采用安捷伦IC芯片，具有6500帧/秒的采样率，800cpi的分辨率，40英寸/秒的速度以及15g的加速度。同时，还具备自动智能速度调整技术。随产品赠送价值78元的正版《反恐精英：零点行动》软件。**市场参考价：158元。**

艾尔莎推出新品电视卡

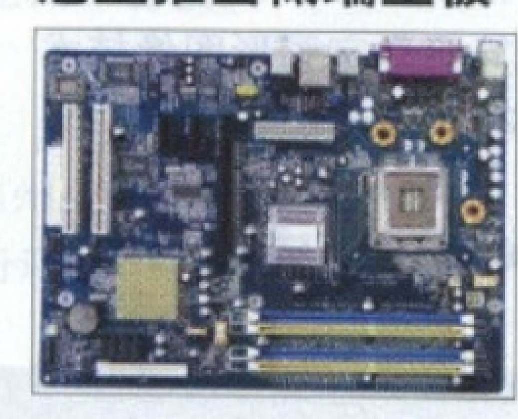


9月1日，艾尔莎正式宣布进军TV多媒体视讯领域，并推出"ELSA VISION掠影者"系列多媒体视讯产品。目前率先发布的掠影者产品，为多款内置电视卡。根据艾尔莎的产品规划，后续将推出的产品包括USB电视盒、外接VGA电视盒、专业影像撷取卡/盒以及MP3/MPEG-4等便携式数码影音设备。

蓝光DVD产品将于2005年上市

9月1日，蓝光DVD创始组织宣布，在9月初批准第一版蓝光DVD物理规格的基础上，吸收了微软的视频压缩技术。估计符合蓝光标准的播放机和光盘产品将于2005年内在国内市场上销售。据了解，蓝光光盘最大的优势就在于存储容量的"飞跃"，因为采用的是波长较短的蓝色激光技术，该技术可使单层碟片的存储容量从目前的4.7GB提高到25GB，双层碟片的存储容量则从目前的8.5GB提高到50GB。

冠盟推出低端主板



近日，冠盟推出了915P主板。该产品采用915P+ICH6芯片组，支持Intel LGA755 Prescott核心处理器和未来的Tejas核心处理器，支持超线程，PCI Express 16×显卡和DDR400内存。板载2个PCI Express 1×插槽、两个PCI插槽，4条DIMM插槽、ALC 655声卡芯片和RTL8100C网络芯片。此外，还具有8个USB 2.0端口，1个ATA 66/100接口和4个SATA端口。**市场参考价：788元。**

美达纳米钢闪盘上市

近日，美达海神纳米钢防水闪盘上市。该产品采用纳米合金钢材料外壳，达JIS 4级防水标准，并选用三星A++级Flash闪存颗粒，工作稳定可靠；精密设计的控制芯片和电路，让数据稳定性有了最好保障。256M、128M、64M三个版本**市场参考价分别是：350元、218元、179元。**

三星发布16速DVD±RW刻录机



8月27日，三星电子发布了三星16速DVD刻录机，集DVD±R/RW和DVD-ROM等多种功能于一身，以满足用户多元化应用需求。据了解，与同类产品相比，其最大特点是采用了三星的"P-CAV区域恒定角度"技术，支持更高速的数据写入，同时通过先进的优化Firmware控制软件，大大降低了CPU占用率。另外，它还采用了SAT智能调速技术，可对各种盘片自动优化刻录速度，确保刻录效果。

BenQ力推双16×DVD刻录机

8月4日，明基推出全球第一台双16倍速DVD刻录机——DW1620。DVD+R、DVD-R均提升至16倍速，4.7GB数据全部刻录完只需约6分钟，并拥有单面双层刻录技术（Double Layer），可刻录8.5GB容量资料。明基影存事业部总经理王威表示，从8月开始，16×DVD刻录机出货量将达10万台，占DVD刻录机整体出货量的一成以上。据悉，明基设在江苏苏州的工厂已开始规划新产能，以适应市场需求，年底有望达到单月产能50万台。

全球首款超硬DVD盘片上市

近日，TDK联合其中国总代理佳都电子共同发布了全球首款超硬DVD盘片。其超强硬度为一般DVD盘片的100倍，且能清除盘片上的污迹与指纹，具有不易刮花磨损、污迹与水渍极易清洁干净等特点，适用于储存重要的家庭摄像、数码照片与数据，长久保留珍贵资料。**超硬DVD-R盘片市场参考价：38元，超硬DVD-RW盘片市场参考价：55元。**

清华紫光推出高端商用电脑



近日，清华紫光推出了文行系列高端商用电脑。该系列产品定位于高品质的商务应用平台，结合代表最新技术发展趋势的硬件、软件及应用方案，可全面适应高端商务用户的应用需求。产品在配备清华紫光自行开发的S锁、用户口令和芯片级硬件双重身份认证系统的同时，还采用了最新的紫光智能恢复系统。同时，清华紫光在业内率先推出了5年保修的服务承诺，以最大限度地保护用户投资。

降价与促销

微软IE 4.0光电鼠上市

近日，微软新一代9000fps的IE 4.0上市。该产品采用了微软公司独有的IntelliEye光学定位技术，以9000次/秒的速度成为目前市场上最快的鼠标。**市场参考价：399元。**凡购买该产品的用户，即可获得价值199元的IE 4.0专用鼠标垫1个。该鼠标垫采用塑胶材质，粗细两面使用。此外，从8月20日~9月20日，微软还举行了"参加游戏活动，免费赢取全新微软IE 4.0"的活动。积分最高的10位玩家，可获得微软IE 4.0鼠标。

活动网址：http://www.ms-hardware.com/ie4/flash.html。

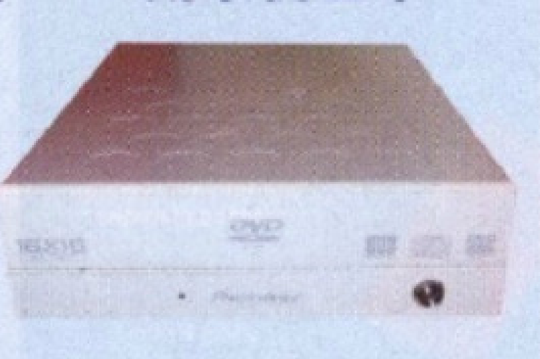
华硕举办促销活动

8月25日，华硕电脑举办“华硕无线风，全系列迅驰机型捆绑中国移动无线上网卡”活动。自8月25日起，凡购买任意一款华硕全系列迅驰笔记本电脑，即可获赠价值720元的“中国移动随e行”无线上网卡。该卡可在全国各省市的宾馆、机场、娱乐休闲场所等近1100个热点，随时接入无线网。

盈通G5700LE猛降150元

近日，盈通剑龙G5700 LE从799元降到了649元。该产品采用NVIDIA的GF5700 LE（NV36）图型处理芯片和CineFX 2.0架构，支持Intel IiSample HCT、UltraShadow和完整的顶点处理等技术。标准版搭配8颗现代4ns显存芯片，默认频率400MHz，组成128MB/128bit的显存系统；核心/显存频率分别为250MHz/400MHz。具备齐全的D-Sub、DVI和TV-Out全接口设计。此外，盈通剑龙G5600 ULTRA降价100元。**G5700市场参考价：649元。**

先锋双16速DVD刻录机上市



近日，先锋发布了双16速（±RW）、支持4速双层刻录的DVD刻录机，附赠10张PioData（先锋数据）的8×DVD刻录盘（可超速刻到12×）。另外，从9月2日起，先锋DVD刻录机开始降价。其双8速107系列DVD刻录机，从1599元降至699元，其中107CHE附赠20张盘片，107XL附赠10张盘片；先锋外置式双8速DVD刻录机，也从2299元降至1799元，同时赠送10张PioData的8×DVD刻录盘。**先锋双16速DVD刻录机市场参考价：899元。**

建达蓝德举办促销活动

9月20日，建达蓝德举办以“西心呵护，数重保障”为主题的促销活动。凡购买80GB硬盘的用户，可获赠江民正版防毒软件盘一张；购买120GB硬盘的用户，可获得免费保修硬盘礼卷一张；购买160GB以上硬盘的用户，可获得免费数据恢复礼卷一张。同时，本次活动还设置了网络即开型抽奖。一等奖为NEC薄型笔记本电脑，二等奖为苹果iPod Mini MP3/4GB，三等奖是SWATCH奥运限量版手表。

TCL推出换购活动

9月1日－9月30日，TCL推出“千元换机大行动”活动。活动期间，可凭一台旧电脑整机（486以上配置，任意品牌或组装机）折价1000元，换购TCL全新17"液晶电脑一台。另外，为了让旧电脑充分发挥效能，TCL决定把换购回来的旧电脑统一捐赠给希望小学，与消费者共同回报教育事业，共献爱心。

一句话新闻

■ 据咨询机构IDC最新的研究报告指出，2004年第二季度全球外部磁盘存储系统市场继续增长。该季度收入比去年同期增长了8个百分点，达到了35亿美元。

■ 9月3日，招商银行在其主页发布的《招商银行关于“快乐耳朵”病毒一事的公告》中称，“尚未发现包括‘快乐耳朵’在内的任何侵袭我行个人银行专业版的情况”，认为“瑞星向媒体发布不符事实的消息，误导客户，极大地损害了我行网上银行的声誉。对此，招行保留对该公司采取法律行动的权利。”

■ 9月1日，富士胶片（中国）投资有限公司董事、总经理前田保知宣布，富士将调整中国区域布局，同时推出了8款数码相机新品，新设广州的分公司预计将在10月开业。

■ 2004中国企业500强中有18家企业达到《财富》杂志评选的2004世界企业500强标准，比2003年增加了6家，中国移动成为其中之一。

■ 据9月3日在北京举行的中国网通上市沟通会上透出的最新消息，中国网通将在今年10月初登陆海外资本市场。据称，网通的上市公司被命名为“中国网通（集团）有限公司”。公司董事长为张春江，CEO是田溯宁，首席财务官由范星槎担纲。

■ 阿里巴巴公司与美国国家广播公司（CNBC）签署一份金额超过4000万元人民币的广告协议，从9月开始，阿里巴巴在CNBC晚8点到9点半的黄金时段滚动播出以展示中国企业为主体的广告，广告片长从30秒到1分钟不等。



10月3日，“反病毒杀手”（Win32.Troj.Killav.bb）将发作，威胁级别达2级。该病毒运行后，会试图禁用反病毒程序和某些程序分析工具的服务及进程，大大降低系统的安全性，方便其他病毒入侵被染机器。

10月5日，“代理商”（Win32.Troj.Agent.cj）将发作，威胁级别达2级。该病毒能停止SharedAccess服务，并把启动类型改为“禁止”；创建线程，每隔100毫秒枚举并结束所有进程。同时，它还清除IE缓存，并尝试从一些网站下载病毒文件到系统目录下。

10月6日，“胜利时刻”（Win32.Troj.wintime）将发作，威胁级别达2级。该病毒利用网页漏洞下载并运行，或下载后诱使用户运行。它会在系统下生成多个文件，执行后会终止部分安全软件的进程，并通过调制解调器拨打国际长途，使被染机器交付高昂的电话费。

10月11日，“觅丽得”（Win32.Troj.Mitglieder）将发作，威胁级别达2级。该病毒自我复制到系统目录下，建立两个DLL文件，但后缀名为EXE；病毒随系统启动而运行。它会尝试使用固定的IP实现DNS查询，在高端端口建立监听代理，把窃取到的被染机器信息通过邮件形式发送给攻击者。

10月14日，“传奇留影者”（Win32.Troj.MirLiuyin17）将发作，威胁级别达2级。该木马会窃取用户《传奇》游戏的账号、密码和装备等信息，并将其发送到指定的邮箱。病毒运行后，会关闭流行的病毒防火墙，使CPU占用率较高。由于病毒会不停地写硬盘，所以硬盘灯会一直闪烁。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到金山公司网站www.kingsoft.com下载新的升级包。

Dothan低调上市，"第二代"迅驰呼之欲出
——2款Dothan笔记本热评

晶合实验室 小虫



2003年3月12日，Intel公司推出"迅驰"(centrino)移动技术，套件主要包含CPU、芯片组和无线网卡三大部分，是移动技术领域第一个成功的整合品牌。虽然"迅驰"迅速占领了笔记本市场的制高点，不过它很快便遇到了阻力。套件中Pro/Wireless 2100无线网络芯片采用的802.11b规格在安全方面一直没有很好的解决方案，使迅驰在欧洲市场举步维艰。美国、欧洲、日本的大型企业用户纷纷对802.11b提出质疑和修订意见，中国也提出自行研发的基于WAPI标准的无线网卡方案。面对不利局面，Intel一直不进行正面评论，一方面升级安全性能，另一方面在2003年8月底忽然宣布推出新的迅驰技术，然而由于设计、生产、库存等方面的困难，新迅驰连续跳票，吊足了用户和笔记本厂商的胃口。

2004年2月18日，Intel在2004春季IDF大会上宣布"将在第1季度完成Dothan核心的新一代Pentuim M处理器，并在第2季度推向市场"，接下来Intel计划在2004秋季推出新平台"Sonoma"(俗称"迅驰二代"，但尚未正式定名)，而其关键是代号"Alviso"的革命性新芯片组。

2004年7月初，一系列采用Dothan核心CPU的笔记本电脑在一夜间上市了。而跟以往不同的是，此次Intel并没有大肆宣传，且新产品价位很"平"，大多数产品在万元上下，7月底上市的长城R3000DT竟低至7999元。

"迅驰二代"究竟怎么了？Dothan处理器的表现如何？

跟迅驰一样，Sonoma也包含处理器、芯片组、无线网卡三部分。Dothan核心的CPU和前一代的Banias(迅驰一代的处理器)相比有多项改进(详见下文)，芯片组为Alviso，简单的说它就是i915系列的移动版，很可能会被命名为i915GM/GML/PM，支持PCI-E总线、低功耗双通道DDR2内存、串行ATA硬盘、Azalia音效和PCI Express卡等新特性；无线网络模块采用Calexico2(Pro/Wireless 2915ABG)芯片，支持802.11a/b/g规格，并向下兼容802.11b，其中802.11g将无线传输速率提升到54Mbps。

图1

Dothan仍属于Pentium M系列，但编号不采用实际频率，这点非常像LGA775接口的Prescott。它的编号是3位数，以"7"打头，如1.5GHz型号是Pentium M 715(图1)、1.6GHz是P-M 725，以此类推，不过由于没有1.9GHz频率，2.0GHz编号是755。另外Intel将在第4季度推出533MHz FSB及低电压/超低电压的Pentium M，它们的编号后会加上"J"的标识。

Dothan和Banias的关系，跟台式机CPU中Prescott P4和Northwood P4的关系非常像(详见下表)，此外它还应用了应变硅技术、新的存取管理、更优化的SpeedStep技术和更先进的分支预测技术(图2)。移动处理器的功耗格外令人关注，Dothan核心比Banias仅增大了一点点，晶体管数目却几乎成倍增加，二级缓存增加到2MB，所有这些都令人担心其发热量。不过官方资料称其功耗不高于21W(我们对此持保留态度)，而1.7GHz的Banias处理器功耗是24.5W。

指标	Banias	Dothan
制程	130nm	90nm
晶体管数	7700万	1.4亿
核心面积	82.8mm2	83.60mm2
二级缓存	1MB	2MB
封装方式	mPGA-479M	mPGA-479M
工作电压	1.5V	1.3V
针脚	Socket 478	Socket 478
频率	900MHz～1.70GHz	1.5GHz～2GHz



图2

Alviso芯片组尚未发布，所以目前Dothan只能运行在i855系列芯片组上，性能会有一定折扣，这款针脚、封装都和Banias相同的处理器注定和Socket 478的Prescott P4一样成为过渡产品。不过目前基于Dothan的笔记本相对于Banias还是有一些改进的，最显著的是处理器二级缓存加倍，且Dothan笔记本普遍采用PRO/Wireless 2200BG网络组件，支持802.11b/g规格。

从现在的情况看，Intel计划在2004年第4季度或2005年初发布Alviso，届时还会同时推出Calexico2芯片和新Dothan处理器(533MHz前端总线、LGA775针脚)构成完整的Sonoma平台(新一代迅驰)。根据Intel提供的资料，Dothan的下一代处理器"Jonah"已开始研发，将在2005年投产，该处理器将采用65纳米制造工艺，支持类似RISC体系的双核心技术，将并行计算引入移动领域。

随着Dothan核心的Pentium M处理器上市，各笔记本厂商都不失时机地推出了相关产品，下面我们就来看看两款热门Dothan笔记本的实际表现。(见P18、P20)



厂商： 明基电通（BenQ）
上市： 2004年9月
售价： 16888元
附件： 系统恢复光盘、软件及驱动光盘、操作系统说明书、智慧小管家使用手册、三包卡、快速上手指南、一年免费全球联保卡、产品使用手册、合格证、电源适配器、多媒体遥控器
推荐： 注重多媒体性能、喜欢玩游戏、热衷尝试新功能的用户
咨询电话： 010-88516888

炫目度：
口水度：
性价比：

移动乐趣新体验——明基Joybook 7000

8月中旬，明基在北京发布了采用Dothan处理器的Joybook 7000，并且是全球第一款14英寸宽屏、高亮LCD配备的笔记本，成为明基继1年多以前推出15.4英寸宽屏笔记本之后的又一款宽屏产品。

与我们之前测过的Joybook 8000相比，Joybook 7000的外观和颜色搭配显得更内敛，外壳为蓝紫色，机身内侧则为银色，辅以亮色镶边（图1）。它的线条整齐利落，边角圆润，上下部分采用无卡钩设计，开合间透着一股书卷气。它的外壳做工精良，采用镁铝合金材料，硬度十足；机身厚度仅为24.5mm～33mm，重1.9kg，在膝盖上长时间工作也不会感觉到疲劳。

图1



图2

Joybook 7000采用友达光电的14英寸15：9宽屏高亮LCD，最佳分辨率为1280×768，很好地照顾了用户影音娱乐方面的需求，特别是欣赏宽屏幕电影（图2）。这块屏幕的亮度达到200流明，大大超过普通笔记本，用户可通过“Fn+F4/F5”键调节屏幕亮度。在游戏中如果分辨率不足1280×768，屏幕会自动缩小显示范围，不会造成显示质量下降。这块屏幕在色彩、可视角度、延迟时间方面均有很好表现，不过由于高度比非宽屏14英寸笔记本LCD低，因此它显示的字体要细一些。

由于采用了宽屏设计，Joybook 7000提供了317mm的全尺寸键盘，键帽长18mm；键盘不仅宽度大，且键程较长，弹性适中，非常舒适。键盘前方的垫手部分面积也比普通笔记本大一些，这样工作时手就不会因为失去支撑而悬空了。

配置方面，它采用Pentium M 715处理器（1.5GHz）、i855PM+ICH4M芯片组、256MB DDR333内存、富士通40GB硬盘（4200r/m）、ATI RADEON MOBILITY 9700显卡（64MB显存）、PRO/Wireless 2200BG无线网卡、RTL8139以太网卡、TEAC 24× Combo光驱和4400毫安时锂离子电池。它的显卡性能非常强大，即使玩Doom3这样的游戏，速度也可接受。我们在英文Windows XP+SP1下（NTFS分区）进行测试，MobileMark2002整体得分189，电池寿命达203分钟（最高性能模式），3DMark2001 SE默认测试得分9982，Quake III 1.32在HQ 1024×768下为220.1fps，CC Winstone 2004 v1.0和Business Winstone 2004 v1.0得分分别为18.0和17.5。

Joybook 7000的接口齐全，分布也很均匀。前侧是红外线接口和抽风孔，左上方有7个指示灯，会根据工作状况发出不同颜色的光（图3）；左侧是电源口、Modem接口、散热孔、无线连接开关、USB 2.0和IEEE 1394接口、PC卡插槽、读卡器（支持MS/MMC/SD卡）；右侧有耳机输出接口（支持SPDIF）、麦克风、USB 2.0、光驱和安全锁孔；2个USB 2.0、D-Sub显示输出、S-Video输出和网卡接口位于背面。随机附送的无线遥控器平时插在PC卡插槽里，它可与软件配合完成各种多媒体播放操作。除无线局域网外，Joybook 7000还支持红外和蓝牙功能，可方便地与手机、PDA等无线设备相连，蓝牙和无线局域网功能都可在不需要时关闭，以节省电力。



图3

高效移动办公平台——华硕M2400C

近日华硕推出了一款采用Dothan处理器的M2C系列笔记本电脑，编号M2400C，这样M2C就包括了Banis、Dothan和Celeron M处理器的全系列产品。下面我们来看看本次送测的M2400C（以下简称M2C）的表现。

M2C采用卡钩式开关，上盖采用亮银白色外壳，很有质感，底座则是深蓝色，色彩对比强烈。机身造型方正，

（下转P20）

MOTOROLA

智慧演绎 无处不在

A768i

MOTO神来之笔

●智能连笔草书手写输入

学习经常输入的词汇，并列为优先词语选项；记忆笔体风格，清晰辨认连笔草书，极大提高手写效率。

●无线影音下载# ●三频# ●96兆超大海量内存▲



学习并记忆手写笔体风格，对连笔或草书均能加以清晰辨别。



学习并记忆经常输入的词汇用语，并在下次使用时，成为联想词语中的优先选择。



蓝牙耳机(价值580元)



车载套装(价值500元，含一块锂电池及车载充电器。)

(A768i上市礼品装，限量赠送)



●高质量免提功能 ●智能语音识别系统 ●40和弦铃音，支持MP3播放 ●内置数码相机 ●支持MPEG4录制/播放/下载#◆ ●6万5千色TFT240X320超大真彩触屏 ●支持蓝牙和红外数据交换 ●支持浏览word/excel/powerpoint/pdf格式的文件和HTML网页#* ●支持彩信# ●超级个人信息管理功能 ●支持收发电子邮件#* ●内置全球通服务※

需网络支持　* 要到运营商处开通数据服务　▲ 指系统总内存，用户内存约55兆　※ 全球通服务由中国移动提供　◆ 影音摄录每段最多5分钟，累计约1小时。



厂商： 华硕电脑（ASUS）
上市： 2004年9月
售价： 16888元
附件： 产品说明书、驱动光盘、电源适配器，其余不详（样机）
推荐： 比较稳重、注重高效率的移动办公人士
咨询电话： 010-65542784

炫目度：
口水度：
性价比：

（上接P18）

线条简洁，边角的圆润曲线也很小，阳刚气十足。M2C机身最薄处仅22mm，重2.2kg；它配备14英寸LCD，最佳分辨率1024×768，整体效果不错，不过可视角度较小；其全尺寸86键键盘手感略显生涩。

图1

配置方面，M2C采用Pentium M 725处理器（1.6GHz）、i855PM+ICH4M芯片组、256MB DDR333内存、日立60GB硬盘（4200r/m）、ATI MOBILITY RADEON 9000显卡（64MB显存）、PRO/Wireless 2200BG无线网卡、RTL8139网卡、东芝24×Combo光驱、华硕4400毫安时锂离子电池。我们在英文Windows XP+SP1下（NTFS分区）进行测试，MobileMark2002整体得分199，电池寿命234分钟（最高性能模式）；3DMark2001SE默认测试得分7498，QuakeⅢ 1.32在HQ 1024×768模式下得分为163.2fps；CC Winstone 2004 v1.0得分19.2，Business Winstone 2004 v1.0得分18.7。M2C的整体性能和电池寿命表现出色，如果开启华硕Power 4 Gear+电源管理程序，使用时间还会更长（图1）。



图2

M2C左侧是IEEE 1394、红外和PC卡接口，并提供了读卡器（支持MS/MMC/SD卡）（图2），正面是多媒体主播台和4个指示灯；右侧有光驱、耳机输出和麦克风接口；背面是安全锁孔、Modem和网卡口、3个USB 2.0、D-Sub显示输出和并口。M2C的USB接口都位于笔记本背面，对方便性有一定影响。另外我们认为并口打印机已极少见，取消并口有利于安排其他接口的空间。它的光驱采用方便拆卸的抽取设计，不过移动笔记本时右手容易触到它的拆卸开关；读卡器的保护盖有一部分露在外面，容易被碰到。



图3

M2C的Audio DJ功能可实现不开机播放CD，是个相当有特色的设计。通过多媒体主播台可在关机状态下打开光驱电源，并实现播放/暂停、音量加/减、弹出、跳至CD头/CD尾的功能（图3）。在旅途或休闲时光使用Audio DJ确实相当惬意，在享受音乐的同时还可节省电力消耗。

M2C在硬盘上划分了一个2GB的隐藏分区用来储存系统恢复数据，但该分区采用FAT32格式，误操作时可被磁盘管理工具破坏（Joybook 7000也采用类似设计，不过它采用Windows无法识别的格式）。M2C和Joybook 7000都能通过Windows的系统还原和还原光盘这两种方式来恢复系统，可见现在笔记本电脑厂商对系统安全性的重视。由于是样机，M2C附件里没有恢复光盘，华硕称零售产品还附送华硕原厂背包、LCD擦拭布和光电鼠标，附加价值较大。



晶合实验室测试联盟



工程师点评

本次测试的两款Dothan产品各有特色。**华硕M2C**的外观稳重，大容量的存储空间、出色的性能加上相当长的电池寿命，可以说是一款不错的商用笔记本电脑；样机在设计、做工上存在一些不太理想的地方，我们希望在零售产品和后续型号上能有所改进。

而**明基Joybook 7000**是一款在外观、做工、功能、性能各方面都很突出的产品，超轻薄的高亮宽屏LCD很容易赢得用户的好感；明基自带软件的功能及与硬件的配合已趋于完善，加上强大的3D性能，将笔记本的方便性和娱乐性都发挥到了很高水平。

厂商： 七彩虹科技
上市： 2004年9月
售价： 1999元
附件： 不详（样卡）
推荐： 高端3D游戏玩家
咨询电话： 800-830-5866

炫目度：
口水度：
性价比：



魔之左手

NV40进入主流——七彩虹GeForce 6800 LE

对于中端市场来说，目前游戏玩家最为关注的应该是RADEON 9800 Pro和GeForceFX 5900系列，这些昔日的顶级产品在目前的高档游戏中仍拥有相当出色的性能。然而在革命性的R420、NV40核心面前，这些上一代的产品性能（特别是DX9性能）已显得有些落后。针对这一情况，ATI和NVIDIA以其新的顶级显卡为基础，发布了一些降低规格的产品，目的就是在真正的新一代中端产品成熟前，占领150～200美元（国内大致是1399～1999元）的游戏显卡市场，而这也恰好是国内较高级游戏玩家最关注的价位。

NVIDIA的GeForce 6800 LE是一款基于NV40芯片的产品，其中LE表示其规格低于标准版，内核进一步简化，与NV30/35系列产品一样，它仅拥有8条像素渲染流水线，据称还精简了部分顶点处理单元。尽管NVIDIA为避免其与几乎同时发布的GeForce 6600系列（NV43）产生冲突，宣布6800 LE将仅面向OEM市场，但作为一款很适合国内市场的产品，它不可避免地流向了DIY市场，最近我们便收到了一款由七彩虹送测的产品。

GeForce 6800 LE芯片，芯片外观与其他NV40系列没有明显区别。

从外观上看，七彩虹的GeForce 6800 LE在PCB板设计和元件选择上与GeForce 6800标准版基本一致，它采用绿色PCB，核心散热器设计与GeForce4系列很相似，安装有8颗现代2.2ns 4M×32bit DDR显存颗粒，总容量128MB，位宽为256bit，显存没有采取散热措施。该显卡只有一个辅助供电接口，在输出方面提供了S-Video、D-Sub VGA和DVI接口。

性能测试平台采用Intel原厂875主板、P4 3.0C、Kingmax DDR400 256MB×2、WD 1200JB硬盘；操作系统为英文WindowsXP专业版+SP1，显卡驱动为NVIDIA公版雷管61.77版。

测试成绩表

显卡/成绩	GeForce 6800 LE	6800 LE	FX 5900 128MB
核心/显存频率（MHz）	300/700	300/700	400/850
设定	No AF、No FSAA	4XAF+4XFSAA	No AF、No FSAA
3DMark 03总分			
1024X768	6739	4291	5521
1280X1024	5086	3014	4195
1600X1200	3979	2144	3250
单像素填充率 M Texels/s	2255.1	N/A	N/A
多像素填充率 M Texels/s	2377.0	N/A	N/A
3DMark 2001 SE总分			
1024X768	15955	13354	17011
1280X1024	14059	11050	14417
1600X1200	12442	7457	12172
DOOM3 demo1 HQ，fps			
1024X768	63.9	42.1	N/A
1280X1024	50.1	29.3	N/A
1600X1200	38.1	N/A	N/A
AquaMark3总分			
1024X768	47.18	33.67	N/A
1280X1024	38.36	25.09	N/A
1600X1200	30.74	18.65	N/A
FarCry（mp-dam very High），fps			
1024X768	84.5	78.6	N/A
1280X1024	74.3	61.9	N/A
1600X1200	59.6	46.1	N/A

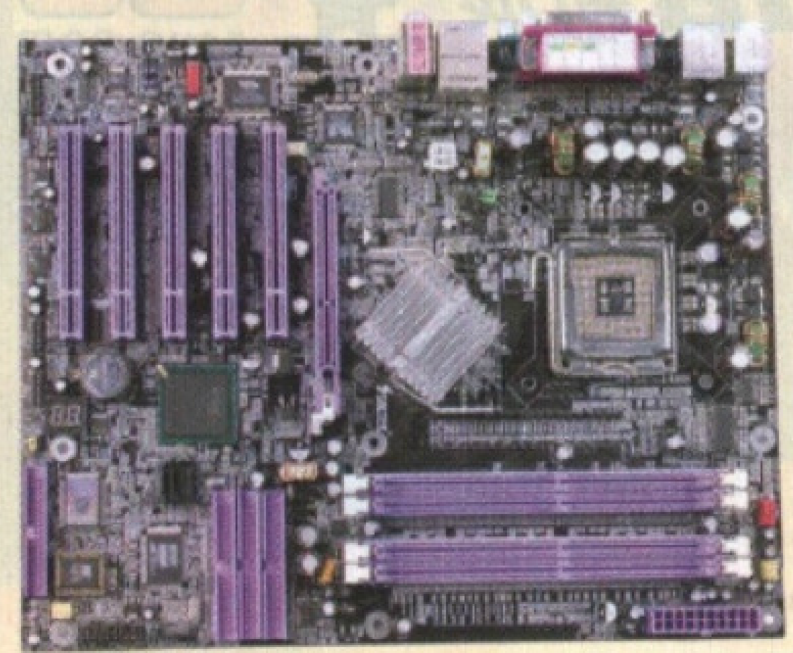
尽管从测试成绩看，这款产品与顶级芯片的差距很明显，但与前一代的RADEON 9800和GeForceFX 5900标准版相比，还是有一定优势（特别是在DX9方面）。

工程师点评

尽管GeForce 6800 LE具有较好的性能，价格也直接进入了高端玩家可接受的2000元以内，不过由于基本沿用GeForce 6800标准版的PCB设计，因此相对于后者的价格优势并不明显。与RADEON 9800 Pro和GeForceFX 5900 XT相比，其差价也稍嫌过大，我们认为这款产品降到1600元以内或与它们保持100～200元的差价比较合适。



sina新浪
UC
51uc.com
千娇百美
今夜我最美
UC视频美女才艺大比拼
活动细则：详见 http://beauty.51uc.com
奖品设置：笔记本电脑、掌上DV、数码相机、时尚手机、高分辩摄像头
UC聊天
U声U色
UC——文字聊天、语音群聊、
同学录、游戏……应有尽有，等你来玩！



厂商： 硕泰克科技（Soltek）
上市： 2004年8月
售价： 1299元
附件： 驱动及工具光盘、快速安装指南、英文说明书、软件说明书、IDE及软驱连接线、SATA信号线及电源线、背面I/O接口挡板
推荐： 需要AGP插槽的高端Intel处理器用户
咨询电话： 010-82668151

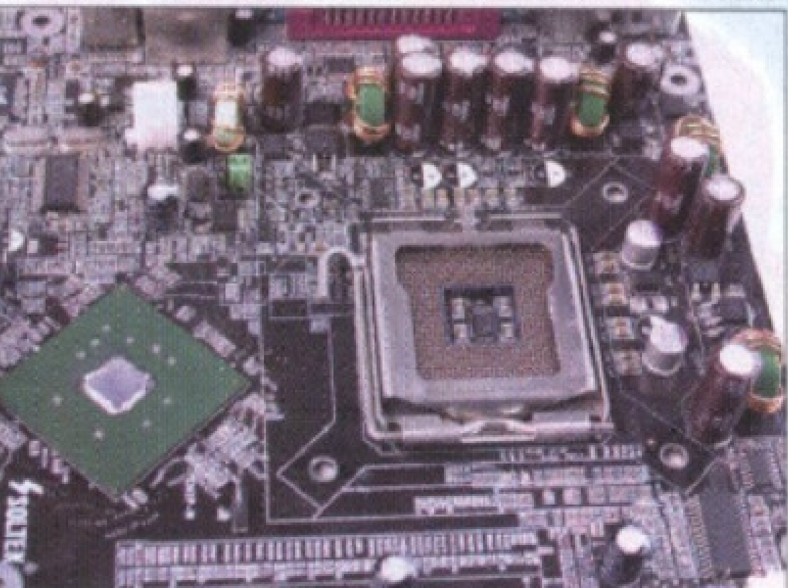
炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

865PE持续升级——硕泰克865Pro-775主板

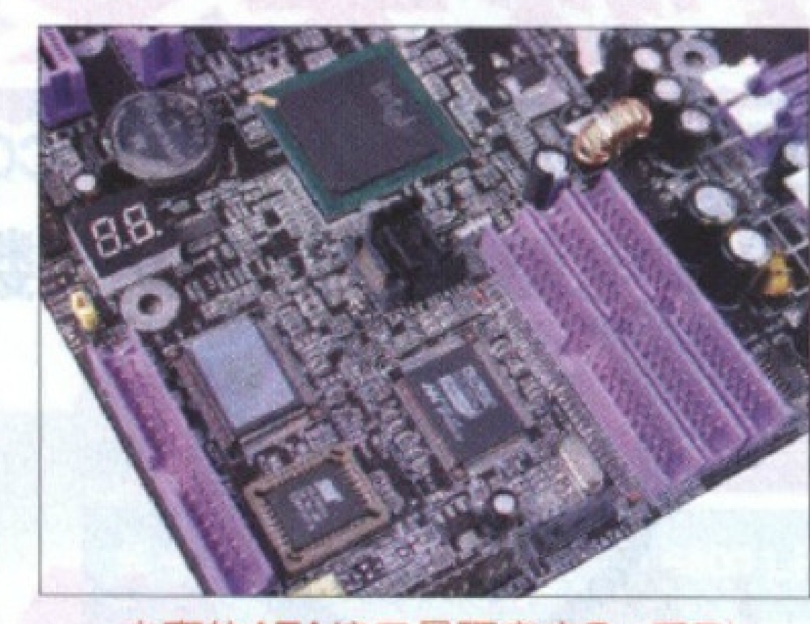
为加快推行新的系统架构，Intel将Socket 478和LGA775接口的高端处理器频率逐渐拉开，以鼓励高端用户转向PCI-E架构。然而，与PCI-E架构配合的DDR2内存、PCI-E显卡等产品在市场上仍较稀少，常常是有价无货，而高端型号在内地更是只出现在各评测室而已。相对而言，DDR内存和AGP显卡不仅货源充足，价格也公道得多，因此一些厂商看准这一市场，推出了一些使用“老式”芯片组，支持LGA775接口处理器的主板。

硕泰克最近推出的SL-865Pro-775是一款采用865PE芯片组，支持LGA775接口处理器的主板。865Pro-775采用了硕泰克Pro系列常用的黑色PCB，ATX板型。它采用i865PE+ICH5芯片组，支持533/800MHz FSB，板上提供了5个PCI槽和1个AGP 8×槽，4个DIMM插槽最高可支持4GB的DDR 266/333/400内存。为保证高频处理器的供电稳定性，硕泰克在CPU供电电路采用了4相供电方式。



CPU供电电路

这款主板集成Promise PDC20579控制器，加上ICH5南桥，共提供3个IDE接口和4个SATA接口（PDC20579提供的接口可支持ATA133和SATA RAID）。它板载VIA VT6122千兆网络芯片、ALC655音频CODEC及VIA6307 IEEE1394控制芯片，其背面I/O接口中提供了4个USB接口和1个IEEE1394接口，主板上则提供了USB和IEEE 1394扩展针脚各2个，还提供了诊断故障用的Debug LED灯。这款主板采用AMI的BIOS，设置项目非常丰富，提供了线性超频功能，最高外频可达327MHz（QDR 1308MHz），并提供了DIMM、AGP和CPU电压微调功能。



丰富的ATA接口是硕泰克Pro系列主板的特色

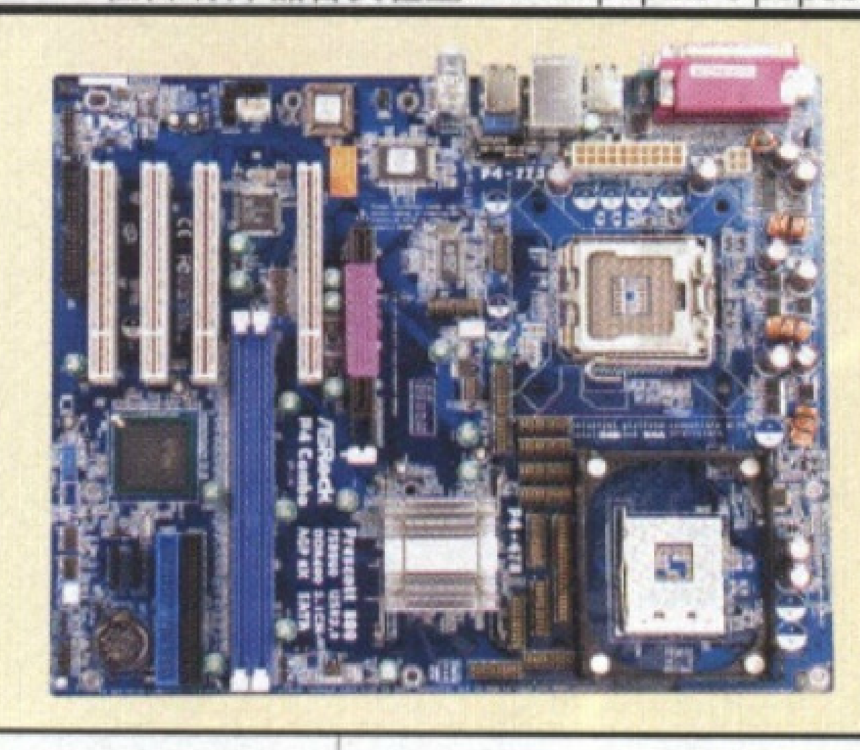
测试采用3.6GHz Prescott P4（LGA 775）、ATI原厂RADEON X800 Pro显卡、DDR400内存512MB×2；操作系统为英文Windows XP Pro+SP1，驱动采用ATI催化剂驱动4.8版，主板安装Intel芯片组驱动6.01.1002。

项目/成绩		SL-865Pro-775
SisoftSandra 2004	内存带宽Int Buffered iSSE2（MB/s）	4396
	内存带宽Float Buffered iSSE2 Bandwidth（MB/s）	4388
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	38
3DMark2001 Pro SE v330 总分	1024X768/32bit	22066
3DMark03 v340 总分	1024X768/32bit	10673
QuakeIII v1.32 DM6，fps	Fastest 640X480	502.2
	High Quality 1024X768	428.6
PCMark04 v1.10	总分	5501
	CPU	5207

因为CPU核心并没有什么改变，因此用865PE芯片组支持新型处理器并没有什么问题，从测试数据上看这款主板的性能表现也相当不错，特别是配合较高端的AGP显卡时，3D性能发挥得更加出色。

工程师点评

作为一款PCI-E系统过渡期的产品，硕泰克SL-865Pro-775对追求高性能却被市场限制的用户而言，是一个不错的解决方案。不过相对于采用915芯片组的主板来说，定位高端的这款主板的价格并不占优势，一旦PCI-E系统配套产品开始大量上市，它的优势就会逐渐消失。



厂商： 华擎科技（ASROCK）
上市： 2004年8月底
售价： 495元
附件： 驱动及工具光盘、中英文说明书、IDE及软驱连接线、SATA数据线及电源线、背面I/O接口挡板、跳线帽工具
推荐： 准备预留升级空间的装机用户
咨询电话： 010-82025050

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

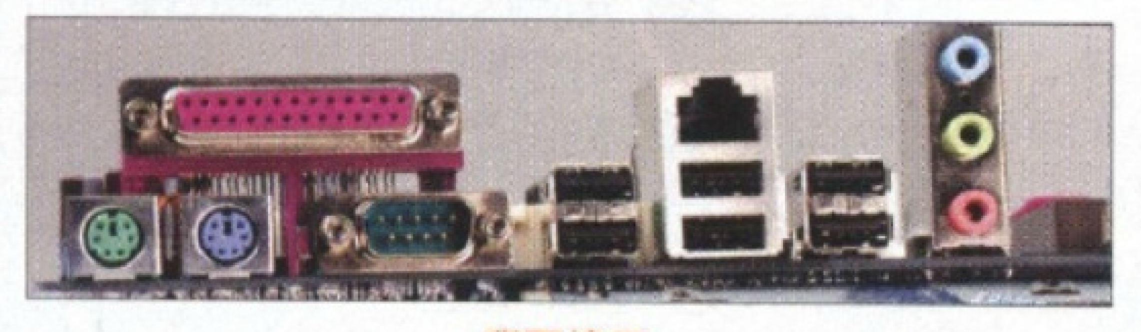
双子星再现——华擎P4 Combo主板

随着CPU的发展，为满足其数据传输和电力供应的需要，CPU接口也在不断发展；而在竞争对手的压力下，CPU厂商有时会推出内核相同的不同接口产品，给消费者的选择带来困难。当然，主板厂商也会为CPU接口类型的选择而头痛，于是在Slot 1/Socket 370时代就曾出现过双接口主板，而目前AMD和Intel都拥有多个CPU接口类型，双接口主板也又一次重现江湖，最近华擎推出了针对P4和K8的两款双接口主板。

主板布局紧凑

华擎这次送测是其中的一款P4 Combo，采用i848P+ICH5芯片组，提供了LGA 775和Socket 478两种接口，支持400/533/800MHz FSB。通过精心设计，这款主板尺寸并没有明显增大，仅有305mm×244mm。由于Socket 478接口占用了ATX板型的内存接口位置，因此它将两个DIMM插槽移至PCI 1和PCI 2插槽之间，可支持最高2GB的DDR400内存（图3）。板上还提供了4个PCI及1个AGP 8×插槽。这款主板集成RTL8101L网络芯片和CMI 9739A CODEC，可提供10/100M网络接口和5.1声道音频输出；其背面I/O接口采用了较特殊的排列方式，提供6个USB接口，并取消了一个串行接口。

为保证对两个CPU接口的支持，主板采用了大量跳线确定用户对接口类型的选择，尽管跳线采用了多颗一组的构造，但安排如此数量的跳线还是显得繁琐。在CPU器供电电路中，P4 Combo采用了这一档次主板中较少见的三相供电设计。这款主板采用了AMI BIOS，BIOS设置菜单的呼出热键为F2。



背面接口



两种处理器接口，Socket 478接口旁便是复杂的接口选择跳线群。

测试采用3.6GHz Prescott处理器（LGA 775）、ATI原厂RADEON X800 Pro显卡、DDR400内存512MB×2；操作系统为英文Windows XP Pro+SP1，驱动采用ATI催化剂驱动4.8版，主板则安装Intel芯片组驱动6.01.1002。

项目		华擎P4 Combo
SisoftSandra 2004	内存带宽Int Buffered iSSE2（MB/s）	2973
	内存带宽Float Buffered iSSE2 Bandwidth（MB/s）	2974
Business Winstone 2004		22.3
Content Creation Winstone 2004		32.3
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	40
3DMark2001 Pro SE build330	1024X768/32bit	20839
3DMark03 build340	1024X768/32bit	10429
QuakeIII v1.32 DM6	Fastest 640X480	452.6
	High Quality 1024X768	388.5
PCMark04 v1.10	总分	5376
	CPU	5436

对比本刊2004年15期的《Intel PCI-E系统评测报告》可以看到，在大部分项目中，这款产品的性能并没有大幅落后于PCI-E系统，可见i848P芯片组仍有一定潜力可挖。

工程师点评

作为一款功能和性能都中规中矩的主板产品，华擎P4 Combo在这一价位上体现出了很好的性价比，而其独特的双接口设计极大地方便了DIY用户的升级。

POWER

Power ['pauə]

n. 力，力量，威力

vt. 供以动力，使有力量

前所未有的震撼

尖锋动力 任我驾驭！

拥有一台锋行K8、K9意味着什么？

你可以率先体验首开PC界先河的模式转换、侧翻门机箱以及硬盘热插拔这三大创举. 你可以领先享受拆卸不需螺丝刀、开关键顶置以及精美走线结构等细致入微的设计; 你已经拥有一台真正意义上操控随心、拆装随意的超级电脑！

联想锋行K8、K9系列

侧翻门机箱 开关易如反掌



模式转换 动力操控随心

硬盘热插拔 更换得心应手



颠覆PC旧规则

开创PC新基准

lenovo联想

只 要 你 想

联想锋行K8、K9系列炫酷配置

- 含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器530/550(基于Prescott内核)
  - 处理器速度 3.0GHz/3.4GHz
  - 1MB 二级高速缓存
  - 800MHz 前端系统总线
- 英特尔®915P+ICH6R芯片组
- ATI 镭X600XT PCI-E显卡
- 单/双160G S-ATA(串口)硬盘

联想锋行K8、K9系列电脑采用含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4 处理器

联想锋行K8、K9系列强动登场！

即日起至2004年9月26日发送"power"到85581，即有机会赢取大奖锋行K8(价值9999元)。每周一台，心动？不如赶快行动！活动及产品详情，请登录http://www.lenovo2008.com/fengxing.

短信参与费用￥0.10/条，由用户承担。短信回复费用￥0.30/条，由联想(北京)有限公司承担。
本短信活动，联想(北京)有限公司拥有最终解释权。活动咨询电话 8610-65546077

请到各地联想专卖店咨询购买

— 产品订购热线 —

800-810-1567

(仅在北京、上海、广东、江苏、浙江提供)

— 阳光服务热线 —

800-810-8888

手机及未开通800业务地区的用户请拨打电话
010-82879425(需缴纳电话费)

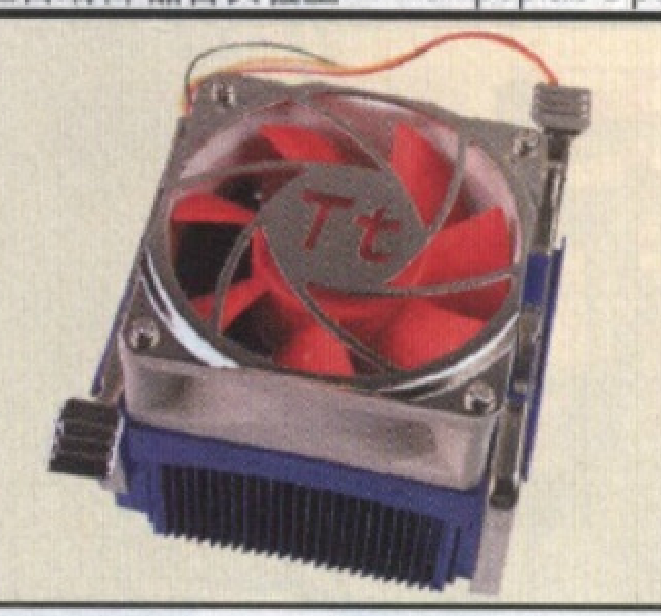
联想(北京)有限公司 北京8688信箱
阳光网站：www.lenovo.com
阳光技术咨询热线：010-82879500
联想拥有本广告信息最终解释权，如有任何变动，恕不另行通知，此机型的供应情况及具体配置，价格随销售区域不同可能会有所差异，产品图片仅供参考，请以销售实物为准

联想公司推荐Microsoft® Windows® XP
为了保证品质和服务，请认准Windows® XP正版标签
详情请见：http://www.microsoft.com/piracy/howtotell

Intel 英特尔、Intel Inside、Intel Inside Logo、Intel Inside标志、Celeron赛扬、Intel Centrino英特尔迅驰、Intel Centrino Logo英特尔迅驰标志、Pentium奔腾是英特尔公司或其美国和其他国家分支机构的商标或注册商标。



西安志诚 029-85521188 云南巨星 0871-8027380 贵阳太阳 0851-5562866 哈尔滨哈联 0451-53644666-108 深圳卡奔达 0755-83698666 南京同成 025-84575059 南京新华海 025-86897910 安徽安联 0551-2901707 浙大图灵 0571-85020000 健远见 0571-88216971 广州正道 020-87588758 广州爱联 020-87585558 北京锐力 010-82627788 北京北纬 010-82665500 天津联合 022-27376688 石家庄慷派 0311-6691111 江西思创 0791-6362896 上海信诚 021-62116391 上海创美 021-54905880 上海浙大 021-62896691 太原世纪园 0351-8711063 内蒙古自立 0471-6935557 济南深蓝 0531-6556560 福州计通 0591-7529733 郑州新联佳 0371-5360168 武汉信发 027-87877701



厂商： Thermaltake
上市： 2004年8月
售价： 95元
附件： 说明书、质保卡
推荐： 高频P4和Celeron用户
咨询电话： 010-82883159

炫目度：
口水度：
性价比：



魔之左手

为Celeron D和Prescott保驾护航——Tt火星6散热器

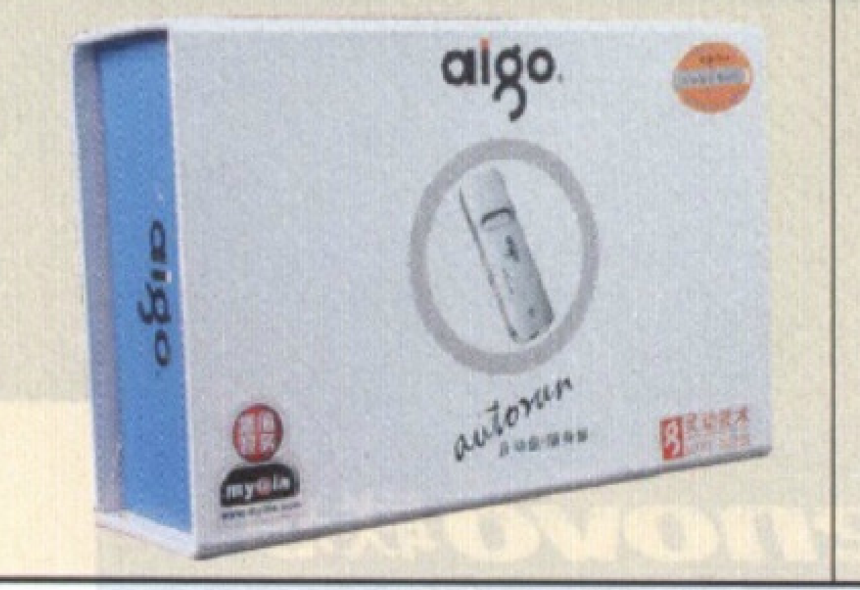
Tt的最新推出的“火星6”针对Socket 478接口的高频Prescott P4和Celeron D等较新CPU，其散热器主体为铝质4向鳍片，总尺寸为83mm×68mm×72mm。它的散热片、风扇边框和扇叶分别为蓝色、乳白色和红色，滚珠风扇尺寸为70mm×70mm×25mm，由于风扇尺寸较大导致扣具固定槽较窄，装卸所需力量较大。它的风扇电压12V，额定电流为0.25A，转速大于4200r/m，噪声达到33.5dBA。

火星6底部中央装有铜柱，可利用金属铜传热较快的特性，迅速吸收CPU表面热量。这种散热器的材质间热量交换速度会明显影响其散热能力，因此材质间连接须足够紧密，很多散热片采用机械式挤压，而火星6采用高频焊接将两种金属的边缘直接融合在一起，传热效率更高。

我们采用P4 3.0C，在室温25℃左右的开放系统中记录温度。采用Intel原厂风扇时（转速约2100r/m）噪声很小，但启动时CPU温度就达到45℃，最后稳定在50℃左右；而采用火星6时启动温度仅有36℃，稳定温度也仅有42℃。

工程师点评

“火星6”的散热能力相当不错，但未提供风扇手动或自动调速功能有些遗憾，选择它的用户需容忍较大的噪声。P



厂商： 爱国者
上市： 2004年8月
售价： 418元
附件： 驱动光盘、挂绳、USB延长线、“易东东”刮刮乐、说明书三包卡等
推荐： 经常在不同地方收发邮件的用户
咨询电话： 8008107666

炫目度：
口水度：
性价比：



别理我

灵巧的移动信箱——爱国者随身邮闪盘

爱国者最新的“自动盘·随身邮”UA-P11闪存盘（下简称自动盘）采用了爱国者的auto run技术，能方便地实现用户自动登录、登录权限的控制、自动信息的发放、信息收集等功能。这款自动盘个头小巧，携带相当方便。送测的自动盘能自动启用内建的Foxmail程序，随时随地收发电子邮件。第一次使用自动盘，系统会提示用户注册信箱，该信箱是爱国者随产品附赠的新浪20MB VIP任你邮信箱，使用时间为1年并可续费。比较遗憾的是，我们测试过程中新浪网站一直提示无法注册，经咨询后得知可能是网站方面的问题。注册信息可输入随后自动启动的Foxmail中，以后就能直接通过闪存盘收发邮件了。



自动盘和刮刮乐

除新浪邮箱外，自动盘还附赠“易东东”中奖率为100%的刮刮乐，刮刮乐须在接驳随身邮闪盘的情况下才能注册登陆，并选取赠品（软件和游戏，但多数是试用或有时间限制的）。这款闪盘采用USB 1.1接口，实测读/写速度分别为966和546kB/s，对128MB容量而言速度还是可以接受的。

工程师点评

随身邮UA-P11体积较小，携带轻便，产品本身拥有较高的附加价值，较适合常在不同地方收发邮件的用户。P



微利时代：兼容机市场的生存之道

■本刊记者 龙猫

一

今天，无论整机市场还是兼容机市场的利润都在呈下降趋势，如果兼容机的利润低到了底限，如果品牌机比兼容机还便宜，那么兼容机市场将如何生存？

我的第一台电脑是1997年在沈阳三好街买的，是台兼容机。

其实我非常喜欢之前在专卖店里看见的一台联想天琴，那是十几岁的我第一次看见彩色外壳的电脑：淡紫色装饰的机箱、键盘、鼠标、显示器和音箱浑然一体，让我流连忘返，只是13 000元的价格让我望机兴叹。不得以，我选择了购买兼容机。

那台兼容机的配置在当时还算先进：奔腾133、微星主板、32MB EDO内存、1.7G希捷硬盘、MX86250 2MB显卡、雅马哈719声卡、12倍速先锋CD-ROM、索尼软驱、EMC15英寸平面直角数控显示器、三星键盘、罗技机械鼠标以及轻骑兵音箱。我不知道为什么到今天还能对这些配件如数家珍，实际上当时在这一堆配件里我只听说过奔腾133，其他都是装机店的工程师替我选的。

我还清楚地记得当时的情形：因为那之前我们对电脑硬件和行情几乎一窍不通，于是父亲在带我去沈阳之前联系了他在沈阳的一位朋友。这位朋友得知我们的意图后，将他一位当医生的朋友介绍给我父亲，因为那位医生和一家装机店的老板是朋友。父亲为此特意请这几位朋友在沈阳的友谊宾馆吃了饭——这对心早已飞到装机店里去的我无疑是一种煎熬。我只能无奈地看着几个大人在桌上推杯换盏，心里想着，你们快点吃吧，再快点吃吧，再晚一会人家要下班了……

幸运的是我们最终顺利抵达了装机店，看着那些我叫不出名字的硬件被一块块地插上主板，我心中的愉悦溢于言表。最后结账时，由于老板是父亲朋友的朋友，几名工程师把这台电脑的报价从10 000一路降到9300，其中电脑配件9000元，装机费300元。当我们表示满意，正准备付款时，老板带着一身酒气推门进来，径直走到我们面前，握着父亲的手说："大家都是哥们，肯定给你最低价！"随后他大手一挥，对工程师们说："把300块钱装机费给免了！"就这样，我们欢天喜地地拉着这台宝贝回家了。

这个故事本身并不能说明太多问题，但今天细想起来，如果当时我们不认识那个老板，这台机器他能赚我们多少钱？一台10 000元的机器一开口就降了1/10，它的利润究竟有没有标准？几年后的今天，无论整机市场还是兼容机市场的利润都在呈下降趋势，如果兼容机的利润低到了底限，如果品牌机比兼容机还便宜，那么兼容机市场将如何生存？



相对于台式机，笔记本电脑仍保持丰厚的利润。

二

今天的兼容机大多是相对于多数出厂时配置就已被固定的“品牌电脑”而言的，可以按照用户的需求选择硬件配置的电脑。这一概念与其原意相比已经大相径庭。兼容机最初的含义是指一些厂商生产的与IBM PC硬件配置相同，并能兼容IBM机型的软件及外设而不需要重新编译的个人电脑。由于原装IBM PC价格昂贵，IBM又开放了硬件标准，从而吸引了许多厂商生产IBM兼容机，其中最早进入这一领域的就是康柏公司。1982年，新成立的康柏公司凭借其兼容机不低于IBM PC的性能和相对低廉的价格获得了巨大成功。当时在中国市场，一台IBM PC/XT在中关村的售价大约30 000元，而我国自行研发的具有中文处理功能的兼容机型长城0520仅售20 000余元。

> 价格的低廉是相对的，虽然兼容机的价格低于品牌机，但由于不存在商标注册、渠道建设、市场运作和售后服务等一系列成本，所以一台兼容机的实际利润往往等于甚至高于相同配置的品牌机。

虽然今天兼容机的概念有了很大转变，但在中国市场，一个最重要的特点被保留了下来，那就是相对低廉的价格。只要对国内PC的发展历程稍加观察，便不难发现兼容机在初期完全是凭借低廉的价格才能在与品牌机竞争过程中抢占大量市场份额。即便在今天，绝大多数接受记者采访的兼容机用户仍然以“便宜”作为选择兼容机的最大理由。20世纪80年代到90年代中后期的个人电脑处于纯卖方市场，为数不多的几家硬件厂商的产品基本被整机厂商消化殆尽，导致用户几乎没有选择硬件配置的余地。后来随着技术的进步，电脑硬件成本的降低和工厂产能的提高，使生产电脑硬件的门槛得以降低。除CPU、内存、硬盘等产品的核心技术仍被少数厂商掌握外，其他如显卡、声卡、光驱、显示器等技术含量相对较低的产品吸引了越来越多的厂家加入，使竞争愈加激烈，从另一个角度带动了价格的下降。消费者有了更大的选择余地，才使今天部分人所强调的“个性化”配置成为可能。

当然价格的低廉仍然是相对的，虽然兼容机的价格低于品牌机，但由于不存在商标注册、渠道建设、市场运作和售后服务等一系列成本，所以一台兼容机的实际利润往往等于甚至高于相同配置的品牌机。20世纪90年代前期到中期，在国内电脑市场组装一台兼容机的利润接近4000元，无论对硬件厂商还是对装机商而言，兼容机的利润都是极其丰厚的。与今天不同的是，当时多数人购买电脑的目的仅限于办公和简单的多媒体应用，即便偶尔拿来玩游戏，当时的硬件性能也足以应付大部分2D游戏。因此只要硬件厂商生产出的显卡能显示图像，声卡能发出声音，价格看起来稍低一些，就不愁在高价品牌机柜台前徘徊的消费者不会慷慨解囊。

这些因素使许多具有强烈商业意识的装机商趋之若鹜地进入了全国各地大大小小的电脑市场。在每台电脑有数千元利润的时候，做这一行是稳赚不赔的。最早的装机商中不乏有将品牌做强做大的，比如华旗资讯。华旗当年以代理销售小太阳键盘起家，继而与美格、索尼等品牌合作，并最终推出爱国者这一自有品牌。华旗的成功经验成为一大批后来者的榜样，以至于到了今天，记者和装机商们聊天时也经常听到他们“言必称华旗”。许多装机商只看见了华旗的成功，却没看见华旗的成功除了其精明的市场运作外，当时“粥多僧少”的大环境也起了重要作用。

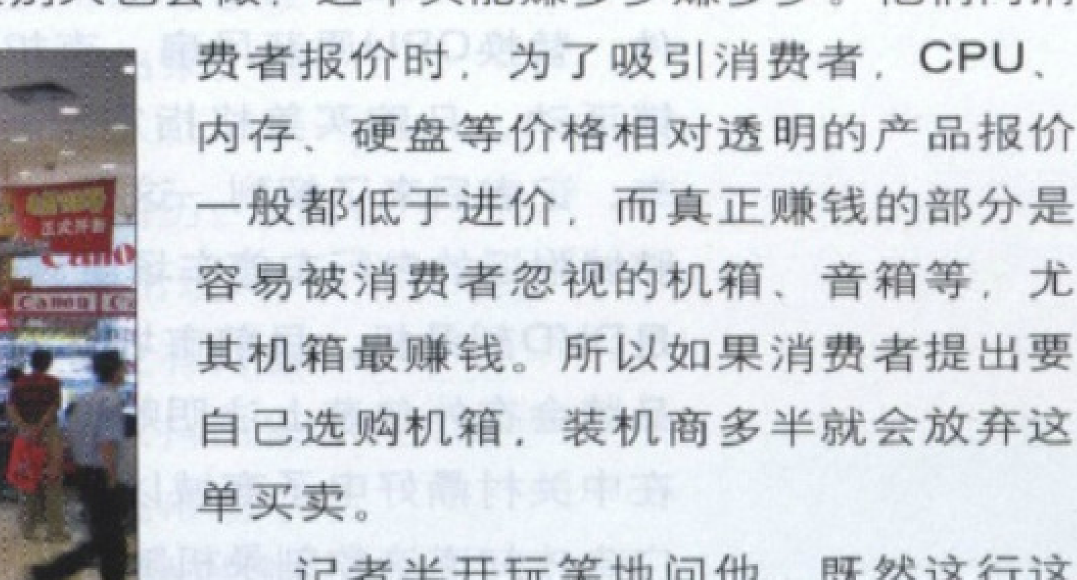
三

到了90年代后期，国内电脑市场进入快速发展时期。电脑硬件的成本随着摩尔定律的一再验证而不断下降，硬件厂商数量的增加又加剧了竞争力度，价格战也就难以避免。中国加入WTO后进一步促使硬件价格与国际市场保持一致，各种IT媒体的出现使硬件价格越发透明。这一系列外在因素从根本上降低了兼容机的利润；另一方面，国内装机商数量仍在不断增加。为了赢得市场，装机商们也开始打价格战和服务战，降低利润的同时无形中又增加了服务成本。从90年代中期到后期短短几年中，一台兼容机的利润从近4000元直降到不足1000元；到2000年，这一数字为不足500元；而到今年，已经降为200～100元，有一次记者在中关村鼎好电脑城中无意听见两位装机商聊天，其中一位感慨地说他有一次装一台机器仅赚了50元。与日益下降的利润成反比的是电脑城铺位的租金。以中关村科贸电子商城为例，一个普通铺位的月租金是5500元，按照每台电脑平均200元的利润，每月至少要装近30台才能抵上租金，这还不包括进货和人力成本。

向消费者报价时，为了吸引消费者，CPU、内存、硬盘等价格相对透明的产品报价一般都低于进价，而真正赚钱的部分是容易被消费者忽视的机箱、音箱等，尤其机箱最赚钱。所以如果消费者提出要自己选购机箱，装机商多半就会放弃这单买卖。

成本的增加和利润的下降给整个兼容机市场蒙上了一层阴影，相当一部分老装机商退出了这一市场或转行，新入行者更是举步维艰。记者的朋友老李是中关村为数不多还坚守这块市场的老装机商之一，他在中关村从事装机行业已有7年之久，见证了这个行业中的许多风雨变迁。

老李告诉记者，当年和他同时入行的装机商们今天还在做的已经所剩无几了。其中有的选对了经营方向将企业做大做强，如华旗、纽曼等。还有一些已经退出市场，或转行去做更赚钱的生意。记者问及更赚钱的生意是哪些时，老李的回答是比如出售数码产品、批发电子元器件、系统集成以及收售二手货和水货等。关于兼容机利润下降的话题，老李对记者说，正常情况下，一台兼容机的利润应该维持在100～200元左右，但最少的一次他装一台机器仅赚了18元钱，四五十元一台机器也是稀松平常。用他的话说，你不做别人也会做，这年头能赚多少赚多少。他们向消费者报价时，为了吸引消费者，CPU、内存、硬盘等价格相对透明的产品报价一般都低于进价，而真正赚钱的部分是容易被消费者忽视的机箱、音箱等，尤其机箱最赚钱。所以如果消费者提出要自己选购机箱，装机商多半就会放弃这单买卖。



记者半开玩笑地问他，既然这行这么难做，为什么不换个职业。他说，做这行这么多年，自己在圈子里也算小有名气，许多单位和个人都是他的固定客户，换工作对他来说并不是明智的选择。而且目前他的收入比较稳定，又在北京贷款买了一套两居室的房子，房贷的压力也不允许他轻易改行。但他也说，现在他基本没有什么积蓄，几乎所有的钱都拿来作为周转资金。他对记者说，其实不改行还有一个重要原因，他做这行这么多年了，如果要改行，真不知道自己还能做什么。

老李最后对记者说，因为这一行的利润越来越低，老装机商们大多靠多年以来发展的固定客户维持生计，而新入行者几乎没有坚持下去的理由。总的来说这一行还有利可图，毕竟利润的下降总会有底限，但如果在今天还想靠做兼容机发财基本已经不可能了。



数码产品正成为市场追捧的新热点。

四

老李在装机商里的状况是相当不错的，与他相比，许多新入行的小装机商每个月的收入仅够支付柜台租金，甚至入不敷出。中关村每天都有人退出，也每天都有人进入，退出的原因有很多种，但进入的理由只有一个，那就是利润。任何市场中都有不遵守规则的竞争者，电脑市场也不例外。由于现在消费者电脑水平的提高，维权意识的增强以及电脑城监管力度的加大，很多年以前常用的Remark的CPU、打磨内存条、假冒板卡等破绽明显的伎俩在今天已经比较少见了，于是一些商家又想出了其他策略。

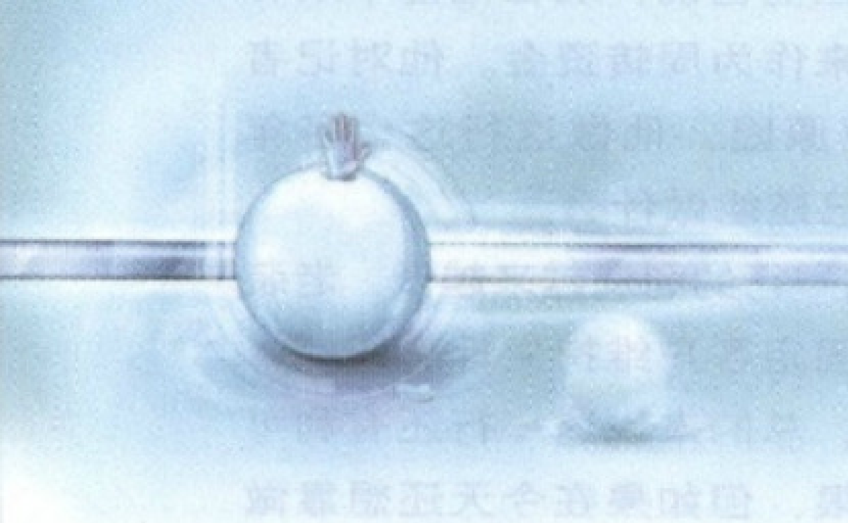




外设、周边等配件单件利润较小，因此主要靠出货量赢利。

目前比较流行的欺诈方法是用同一品牌的低型号产品替换高型号，其中尤以主板、显卡、显示器最为常见。其他如使用水货部件、替换CPU原装风扇、克扣赠品等手段也层出不穷。

目前比较流行的欺诈方法是用同一品牌的低型号产品替换高型号，其中尤以主板、显卡、显示器最为常见。大多数厂商对产品命名时多采用数字+字母的形式，使消费者容易混淆。这些不同型号的产品外观差异不大，但由于采用的技术不同而存在很大的价差。这是一种比较“保险”的造假策略，一旦消费者发现上当受骗，回头找商家理论，商家多半会以“拿错了”为理由，给消费者换回原有型号息事宁人。另外在装机单上玩猫腻也是比较常用的方法，不法商家一般不在单子上写明硬件的具体型号，而是笼统地采用“16×DVD、128MB GeForce显卡”等写法，16倍速的DVD和128MB的GeForce显卡都有很多种，即使消费者后来发现商家提供的型号与自己要求的型号不符，也可能由于证据不足而无法更换。其他如使用水货部件、替换CPU原装风扇、克扣赠品等手段也层出不穷。前段时间美格公司曾举办促销活动，凡购买美格指定型号显示器的均可获赠一辆价值1000余元的捷安特自行车。记者后来了解到，这批自行车中的绝大部分都被商家私自扣留，于是一时间各电脑城附近的自行车停车场里满是印有美格标志的捷安特自行车。还有一个典型的例子是DVD刻录机。目前市场上大多数DVD刻录机都会随机赠送DVD刻录盘，其中有些品牌会在外包装上注明赠送多少张DVD盘片的字样，而另一些则没有。一位消费者在中关村鼎好电子商城以860元的价格买了一部先锋8倍速DVD刻录机，几天后看过广告才知道这款刻录机随机赠送25张先锋8倍速DVD-R。以每张盘8元计算，25张盘总共价值200元，已经占据了刻录机860元售价的近1/4。



记者想起亲身经历的一次记忆犹新的装机经历，那是1999年，记者在刚开业的中关村海龙电子大厦装了一台采用AMD K7架构的兼容机，这是记者第一次“独挑大梁”，自己选择硬件配置后在市场中按图索骥。我选中的装机店老板是一对看起来老实巴交的东北夫妇，他们见我也是东北人，表现得格外热情。这夫妇俩是典型的靠“扎货（中关村中的一种普遍现象，即自己店里没有顾客所需的硬件，需要从有相应硬件的商户处拿货。根据业主之间的信任度不同，有当场现金结账，也有事后结账）”维持生意的业主，我要的硬件他们自己的柜台基本都没有现货。记者当时指明要安装采用TNT2芯片的艾尔沙影雷者3显卡、Acer 4432刻录机和一款当时流行的美达超级光驱。老乡很快从别处“扎”来了显卡，不声不响地放在了柜台下面。在我的再三要求下，他才极不情愿地拿给我。我扫了一眼，是采用M64芯片的影雷者3LT。当时影雷者3售价约1500元，而LT售价约700元。当我向老乡指出这一点时，他马上一脸尴尬地说肯定是那些家伙拿错了，很快便换回了真正的影雷者3。此时我已经对这位老乡完全丧失了好





无论大小装机商都不得不面对利润下降，成本提高的困扰。



感，当老板娘拿刻录机来的时候，我格外仔细地检查了内外包装，发现随机赠送的4倍速CD-RW盘片不见了。一张CD-RW的盘片在1999年的售价至少为几十元。夫妇俩人面面相觑了一会，老板娘不知从哪拿出一张不知名品牌的2倍速盘片塞给我。我告诉她我的刻录机是4倍速的，她才勉为其难地从一家卖盘片的商家那里"扎"了一张索尼4倍速CD-RW给我。后来的装机过程一直处在我的"严密监视"下，并未出更多差池。最后核算价钱时，这台机器不多不少刚好10 000元。这个过于凑巧的数字让我产生了怀疑，拿过装机单从头看到尾，只见在不起眼的位置写着"声卡：150元"——而我这台机器采用的是板载声卡。自知理亏的两人乖乖地抹掉了这150元，我再次确认无误后才装箱，付款，然后赶快拉着机器离开这个让我极度不愉快的地方。

遗憾的是我仍被这对无孔不入的老乡夫妇算计了。那个美达"超级光驱"的包装中有随机赠送的一套正版《超级解霸》，但我事先并不知情。老乡装上光驱后便顺手把包装盒放在柜台里面，于是这套原本属于我的正版软件便随那个盒子一起被我的老乡鱼肉了。更让我无奈的事还在后头，那个1850元的4倍速刻录机竟是返修货，托盘经常退不出来，刻盘几乎刻一张废一张，最后它被我拆开研究一番后便彻底报废。

很难相信这一台兼容机竟让我一次性地丰富了如此大量的阅历。如果不是当时K7 CPU刚刚上市，且只有500MHz一种频率，尚未出现Remark产品；内存条选的是TINY BGA封装的Kingmax，市场上没有打磨货和假货，很难保证我会不会还要为这两个部件费神。我之所以抖出当年这些陈芝麻烂谷子的糗事，是因为这次经历几乎云集了兼容机市场中各种流行的欺诈手段，堪称经典案例。今天的市场相比当时已经规范很多，如此明目张胆的欺诈行为已不多见，但消费者仍需提高警惕，以防被"老乡夫妇"们温柔地咬上一口。

记者在对一些普通消费者进行调查时，他们中约有一半以上表示不会选择兼容机，主要理由是"对电脑不熟悉，害怕上当受骗"；而选择购买兼容机的，则表示"会请懂行的人陪同，因为害怕上当受骗"。这个结果似乎有些戏剧性，接受调查的人群也并不能完全代表全部消费者的声音，但"害怕上当受骗"听起来总稍嫌刺耳。某网站硬件栏目的一位编辑表示，这个市场的大体环境是比较良好的，但其中总存在一些害群之马。这些弄虚作假者为出卖自己的诚信和良心换来的一点蝇头小利乐此不疲，他们也许并没有意识到，自己的所作所为正在摧毁消费者们对整个兼容机行业的信任，给原本就生意难做的兼容机市场带来严重的负面影响。



如此高的客流是否能带来财源滚滚。



音箱、机箱等往往被消费者忽视的配件，
却是一台兼容机利润最高的部分。

五

从严格意义来讲，兼容机并不是一个独立、合法的商品。三包条款中提到的不在三包之列的一个条款是：无厂名、厂址、生产日期、产品合格证，兼容机就是这样的一个产品，当然不能得到三包的保护。这样一来，兼容机便成了名副其实的“三无产品”。

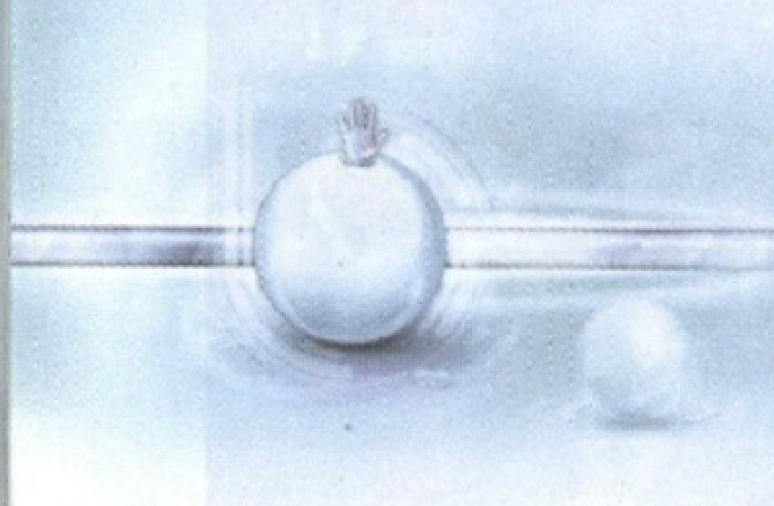
对普通用户而言，价格低廉是他们选择兼容机的最大原因，但价格并不是在任何领域都屡试不爽的法宝。企业办公、工程、电信等商用领域几乎是兼容机的禁区，因为在这里稳定性、安全性和完善的售后服务体系才是重中之重。据某权威机构调查数据显示，在2003年全国所销售的PC中，台式机的数量接近960万台，其中家用机接近328万台，商用机超过631万台，家用机中兼容机所占比例为45%左右，而商用机则基本全部为品牌机。在企业级领域，兼容机的身份相当尴尬。国家质检总局的一位专家表示，“兼容机”这个概念本身在套用电脑三包条款的时候就存在问题。因为兼容机是由商家或者消费者选用电脑配件自己组装的，从严格意义来讲，兼容机并不是一个独立、合法的商品。三包条款中提到的不在三包之列的一个条款是：无厂名、厂址、生产日期、产品合格证，兼容机就是这样的一个产品，当然不能得到三包的保护。这样一来，兼容机便成了名副其实的“三无产品”。

一位担任企业电脑采购的管理人员告诉记者，品牌机在出厂前各种硬件都要通过严格的兼容性测试，而兼容机显然不具备这样的条件。完善的售后服务也是被企业用户看重的，任何稍具规模的企业用户都不会为了一点差价而贸然选择没有服务保障的兼容机。他还认为，企业选用品牌机的另一个重要原因是品牌机一般都随机安装正版软件，比直接购买价格便宜，又可避免因为使用盗版而卷入官司。

这位管理员也表示，在一些规模较小，对计算机稳定性、安全性要求不高的企业中，兼容机仍有自己的市场。这些企业中的计算机升级换代速度较慢，一般采取逐步替换硬件而非直接更换整机的升级方式来最大限度节约成本。他认为，中小型公司采购电脑最重要的标准是物美价廉，如果预算足够，或品牌机降到一个相对合理的价位，多数公司仍然会优先考虑品牌机。

2004年3月，国家认证认可监督管理委员会正式发布了有关现场组装电脑认证执法检查通知，通知中规定现场组装电脑须满足特定条件才可以不用获得《强制性产品认证证书》，否则必须经过3C认证才可以销售，其中更规定企业用户和网吧等场所禁止使用兼容机。这一规定无疑将兼容机推向了更加尴尬的地位，尤其在兼容机占绝对多数份额的网吧，如果规定被强制执行，兼容机市场势必遭受沉重打击。时至今日，此规定的执行仍是“只闻楼梯响，不见下人来”，多数网吧仍将兼容机作为首选采购对象。但此规定对于欲占领网吧和企业市场的兼容机而言仍是高悬头顶的达摩克利斯之剑，很难说什么时候这把剑就会落到兼容机的头上。

除遭遇以上尴尬外，近期联想、方正等公司推出的1999～2999元的低价电脑也在一定程度上与以价格为优势的兼容机产生了正面冲突。尽管这些低价电脑配置较低，采用的硬件多为早期产品，但对许多不熟悉电脑知识的消费者来说，低廉的价格、较为完善的售后服务和知名品牌效应，使消费者甘愿牺牲一些性能而选择它们。服务恰恰是兼容机的软肋，那位计算机管理员表示，兼容机的服务水平取决于装机商，如果碰上不负责任的装机商，很有可能将责任一推再推，一直推到保修期结束。何况兼容机作为整体并不受三包条例的保护，消费者如果碰上这种情况，其合法权益很可能得不到保护。



另外记者认为，如果品牌机选择和兼容机打价格战，兼容机并无多大优势可言。品牌机一般多与硬件厂建立长期合作关系，经常一次性大批量进货，因此他们拿货的价格比零售市场低得多。以三星显示器为例，三星显示器中国区市场经理李连生表示，按照出货量的不同，价格肯定有不小的差异。这样一台品牌机的成本相比兼容机要低得多，渠道、售后等一系列费用虽然不低，但分摊在每台电脑上并不会增加太多成本。虽说品牌机与兼容机打价格战的可能性不大，但这些2999元的电脑仍让兼容机市场感觉到了一丝凉意。



六

兼容机在国内仍有很大市场空间，购买兼容机的消费者今后更加注重个性化、高性能和配置灵活等方面，价格优势将逐渐消退。商家则需要以更先进的技术、更完善的产品以及更健全的服务网络来保证产品的合理利润。

看了上面的文章，相信读者会与记者产生相同的疑问：兼容机的未来究竟在哪里，这个市场应该向怎样的方向发展？

IT评论家方兴东认为，兼容机在国内仍有很大市场空间。中国目前有8700万网民，按照每两人一台电脑计算，中国电脑总数至少应有4350万台，如果兼容机占据4350万台中的一半，那么国内至少应有2175万台兼容机的保有量。而前国内的电脑普及率还远远达不到这一程度，因此兼容机市场将长期存在，并具有相当大的发展空间。

华硕公司产品事业部经理王俊人表示，当前是品牌机和兼容机价格的临界点。从过去品牌机价格远高于兼容机，到现在的两者价格越来越接近，未来品牌机的价格将低于兼容机。他举了一个例子，在音响领域，发烧友们自己打造的音响比品牌组合音响价格高得多，这一现象在兼容机市场同样适用。购买兼容机的消费者今后更加注重个性化、高性能和配置灵活等方面，价格优势将逐渐消退。

李连生则表示，任何市场随着技术不断成熟，产品成本下降，竞争者增加，利润下降都是必然的。在成熟市场中，受影响最大的是那些缺乏品牌意识、不重视品质和服务的商家。单一的价格战无法满足厂商和渠道的利润需求，这样就需要以更先进的技术、更完善的产品以及更健全的服务网络来保证产品的合理利润。

发挥品牌和服务优势，也许将成为兼容机未来的发展方向。

就在本文即将截稿之际，记者一位朋友请记者为他推荐一套3000元左右的电脑配置。他的要求是首先CPU要快，偶尔还要玩玩魔兽争霸、极品飞车等游戏，所以显卡也不能差。内存、硬盘越大越好，显示器要名牌的17英寸纯平，还要一副不错的耳机和一个摄像头。记者看着他的模棱两可的要求，想到如果是那对“老乡夫妇”做这单买卖，这台电脑至少能被轻取500元以上。最后记者按他的要求写下一套自认为最合理的配置，叮嘱他到时候一定严格按照配置清单拿货，不要轻易允许商家更改配置，价格可能略有出入，但不必过于计较。在写这张配置单时，记者又想起家里那台早已变成摆设的奔腾133，那位满身酒气、大手一挥豪气万丈的装机店老板，还有那对“老乡夫妇”。他们代表了兼容机市场发展的过去和现在，他们代表了兼容机市场的发展规律，但市场要继续生存，要看见明天的太阳，就一定不会允许他们继续演绎未来。

Toms'hardware guide

2004年09月08日



英特尔公司近日表示，它正在进行一项"一加一大于二"的工作，即将几种芯片整合，使其比原本各自为战能发挥出更大价值。英特尔表示，类似的芯片整合项目已经使其在市场上受益，例如之前推出的整合无线模块"迅驰"笔记本技术。在英特尔开发者论坛上，英特尔总裁Paul Otellini表示，这种整合下一步将瞄准家用电脑。随着速度的提升和诸如内容保护等新特性的增加，使家用电脑正从一种生产机器转变为一个家庭娱乐中心。英特尔同时表示该公司将未来寄托在双核心芯片上，即在一片硅晶圆上集成两个处理器核心。公司放弃了继续提升P4处理频率的计划，而赞同"二大于一"的方法。Otellini表示，英特尔将在2005年为服务器、台式机、和笔记本电脑提供双核心芯片。到2006年，英特尔公司希望它的一半芯片采用这种设计，未来产品更将全部采用多核心设计。Otellini论述了一些关于英特尔的多核心计划的观点。这些方面的变动是英特尔为使自己在未来的数码家庭中继续占据龙头老大的地位。此项长期计划的出台意味着英特尔正发出警告：近期的个人电脑市场将不会永远这样强盛。英特尔于近日降低了本季度财政预期值，使华尔街的观察家们松了一口气。Otellini说，芯片业已从.com泡沫中复苏，通讯芯片在2004年的销量将突破历史纪录，处理器销量也可能如此。他说："我们看到了泡沫过后的巨浪。"

ZDNet

2004年09月08日



为对抗微软进军数字音乐市场的计划，苹果电脑公司与索尼公司签属了一项战略合作协议。此合作据称是缘于苹果公司CEO Steve Jobs出席了2004年1月由索尼公司总裁出井伸之在夏威夷组织的一次高尔夫球比赛。看起来苹果已经做好准备开放其iTunes音乐商店，并允许下载兼容索尼数字音乐播放器的音乐文件。苹果和索尼的发言人拒绝对此发表任何评论。苹果曾很不情愿地为那些寻求他们的数码音乐播放器和iPod兼容性的公司提供许可证，使数字音乐领域的其他人对此耿耿于怀。7月份，RealNetworks曾收到苹果对其发布混合播放器一事的强烈抗议。该播放器可允许用户在iPod和其他播放器上播放从苹果音乐商店购买的音乐，该软件还改写了苹果的防拷贝技术，使这些音乐可被随意复制而不需苹果的授权。然而苹果与惠普签订了协议，与今年8月发布了印有惠普标志的iPod。在移动领域，苹果授权手机厂商摩托罗拉，允许其一部分手机播放从它的音乐商店下载的音乐。另一方面，微软提供下载的音乐可被多种音乐播放器播放。近日，微软发布了其在线音乐和MSN音乐下载服务的Beta版，该服务允许用户将音乐下载到电脑硬盘或支持微软音乐格式的随身听中播放。

PC MAGAZINE

2004年09月08日



不错，Windows XP的SP2包估计已经到了大部分用户的桌面上了，或者通过网络升级，或者通过光盘升级，SP2终于完成了它进驻用户电脑的过程。不过别着急，麻烦还没有完。据宣称SP2最大的改进之处是在系统的安全性上，它不但修补了许多曾经存在的漏洞，而且干脆集成了一个防火墙来未雨绸缪，但现在的问题是安装了SP2的电脑受黑客或病毒攻击的可能性小了，它顺畅工作的可能性也小了。虽然从一开始这个问题就困扰着这次软件的升级，不过现在看来还不是雷蒙德的主人面对的最大问题，毕竟在多方努力下，SP2还是和多数软件开始相对和睦地共事。真正让盖茨头痛的是另一起酝酿中的反垄断诉讼。赛门铁克、趋势科技等众多安全软件厂商正在商讨，关于微软集成的这个防火墙，到底要采取如何的对策。至于到底微软将来会不会再次走上法庭被告席，就要看盖茨先生的运气了。

CNET.com

2004年09月08日



"911事件"已经过去3年了，不过它的影响还在美国各地延续，在近日俄罗斯接连发生恐怖事件之际，美国参议院John McCain、Joe Lieberman等几名参议员提出了新的法案，要求进一步加大智能识别技术在情报机关中的应用，用以防备可能发生的针对美国本土的恐怖袭击。该报告长达281页，主要内容如下：

1.进一步扩充和细化中央数据库，特别是针对航空旅客的详细资料。

2.全国各州所有的驾驶执照都必须详细入库，包括已经作废的。有效执照的记录上还必须添加"数码照片或其他独特的数字身份特征"，用以防止伪造。

3.建立网络敏感词汇收集和追踪系统，特别是针对移民和海外旅客。一旦发现可疑情况，将自动与"恐怖分子黑名单"进行核对，并报告安全机关。相对其他规定来说，这条是比较有争议的。

4.建立"立体快照"智能系统，任何意图物理进入或者网络进入政府机构和其他重要场所的人都将被进行更严格的审查，特别是航空或者铁路运输系统。

……

以反恐的名义，美国人现在正容忍着越来越多的规定对人身自由的束缚。

编者按：《大众软件》做为一本综合应用与娱乐于一体的电脑普及类刊物，见证了许多游戏玩家在应用与娱乐之间寻找自己乐趣与价值取向的过程，实际上二者原本是不可分的——这也是我们一直坚持这种想法的初衷。这期的"大补丸"，献给所有在游戏中碰到问题或者希望通过游戏了解应用知识的读者。

游戏工具大全大补丸

■ 策划 本刊编辑部
晶合实验室 许愿池的硬币 炎枫

平常在玩游戏时可能会遇到这样那样的问题：如何让繁体中文/日文游戏在简体中文系统下的乱码消失并能正常输入文字？如何从游戏中提取精美的游戏资源（动画/图片/音乐）？如何让老游戏在新系统下重现？……这次我们试图从工具软件的角度出发解决这些问题，我们的口号是：简单、快捷、高效（呵呵，就是一针见血的意思）。

一、游戏内码转换

繁体中文版的一些游戏，如三国志系列，在简体中文操作系统下运行经常会出现乱码，很多玩家为了玩这样的游戏不惜来回更改系统的语言，每次更改都需重启系统并给许多程序带来麻烦。为此微软推出了Microsoft AppLocale工具，为在WinXP下提供了比较好的解决方案（详见本刊2004年第16期《不是补丁的微软布丁》），遗憾的是该软件兼容性不是特别好。这里要向大家介绍的是另一款绿色软件：w2kxpcjk（化繁为简，下载：http://patch.ali213.net/view.asp?id=3110），目前版本为2.13，适用于WinNT/2000/XP。

软件无需安装，解压后即可运行（图1），主要功能为下面的3个按钮：区域模拟、化繁为简和动态挂接。使用程序很简单，下面以《三国志Ⅷ》为例。执行w2kxpcjk程序后，点击"选择字体"按钮可设定转换文字后显示的字体，这里保持默认"宋体"不变。单击"浏览"选择要进行内码转换的游戏的主程序"san8.exe"，单击"化繁为简"按钮即可直接启动游戏，且游戏中显示的文字为简体（图2），但图片中的文字仍然是繁体（实际这些文字已经是图片资源了）。

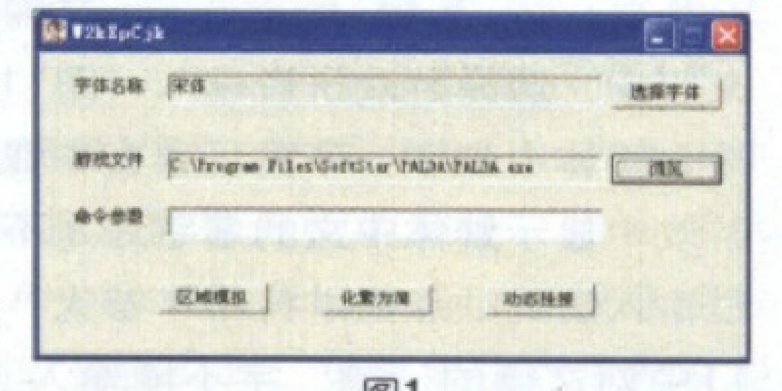


图1

该软件还有一个区域模拟功能，可以在简体中文系统的游戏中显示繁体和日文而不是乱码。不过这个功能需要

> 测试过的游戏有繁体版《大富翁6》、《三国志Ⅷ》及其加强版、《明星志愿二》等，但目前不能对《三国志Ⅸ》化繁为简，可能是因为它不经过系统，而是独立地显示文字。



图2

图3

选择合适的字体。单击“字体”按钮，选择MingLiU字体（图3），选择字符集为“CHINESE_BIG5”，可见示例中显示的是繁体字，这样的字体才可以用于繁体中文的游戏和程序。确定后同样按“浏览”选择“san8.exe”，点击“区域模拟”按钮直接启动游戏即可（图4），可见游戏中文字为繁体而非乱码。如果是日文游戏可以选用MS Gothic字体，选择字符集为“日文”即可，不过WinXP对日文游戏的支持较好，一般不需要软件模拟。

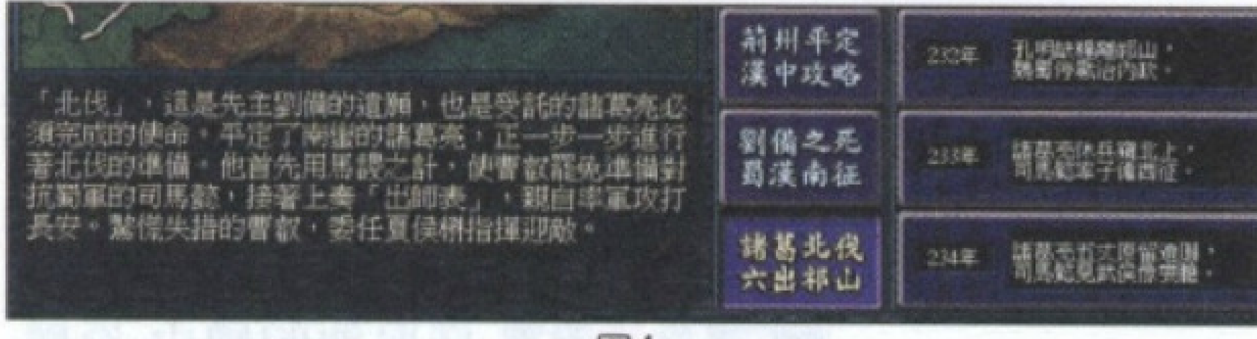


图4

如果在进入游戏后才发现忘了使用w2kxpcjk转换文字，那也不用退出游戏重新进入。打开w2kxpcjk，单击“动态挂接”按钮，弹出的窗口中将列出当前系统所有的进程，并且是按进程开启时间顺序排列的（图5），选中“san8.exe”，点击“化繁为简”按钮。切换到游戏发现仍然是乱码（图6），不用着急，这是因为已经显示出来的文字是不能转换的（同理，对记事本等使用动态挂接不能转换当前已打开的繁体文档，而挂接后再用记事本打开文档则可以显示繁体），继续游戏，以后显示的文字就变为简体了。同样的操作也适用于区域模拟功能。图5所示窗口上还有“取消外挂”、“终止进程”等按钮，见字知意，不再赘述。

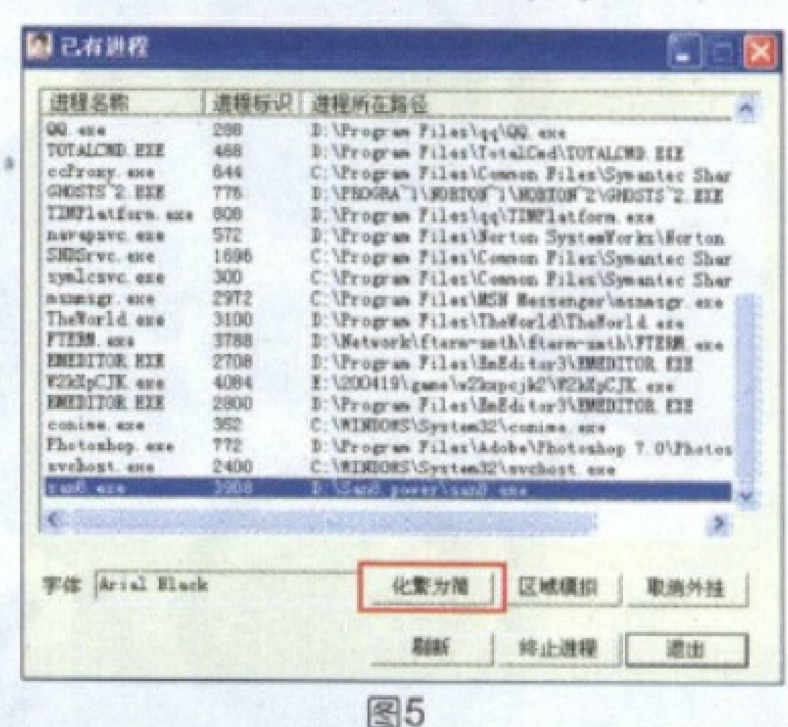


图5

图6

软件的所有功能只对Windows游戏有效，DOS游戏不能用此进行内码转换。

二、游戏输入法

图7

现在有不少游戏可以将主角的名字用玩家代替，或新建一个以玩家名字命名的角色，如三国志系列中可以创建新武将及势力，无疑可以给玩家带来新的乐趣。但在非简体中文游戏中输入名字并不容易，以繁体中文的《三国志Ⅸ》为例，使用微软的拼音输入法输入“刘备”，得到结果如图7，恐怕除了自己外没人知道这就是大名鼎鼎的刘皇叔。即使将输入法的字符集改为繁体中文（图8）也一样。使用游戏拼音输入法可以解决这个问题。游戏拼音输入法1.0（下载：http://patch.ali213.net/view.asp?id=2019）可在游戏中输入简体和繁体中文及日文，可谓难得。

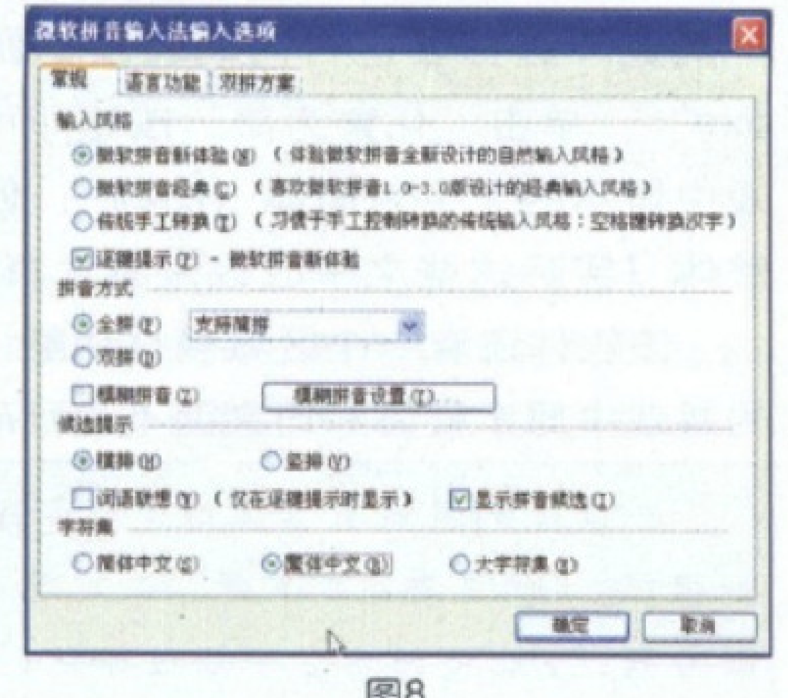


图8

游戏拼音输入法和其他输入法大致一样（图9），有BIG5、GB/BGK、SJIS（日文）3种输出编码。现在我们在《三国志Ⅸ》中输入“刘备”：执行《三国志Ⅸ》进入创作武将界面，用Ctrl+Shift切换输入法为游戏拼音，单击输入法状态栏的第四个“方块”（当前为B5，即BIG5）可以切换3个不同的输出编码。因为《三国志Ⅸ》是繁体中文游戏，这里选择B5，输出结果如图10。这个输入法针对日文游戏较多的特点，还提供日文输入，如《三国志Ⅹ》日文版中，选择游戏拼音输入（图11）的SJS（即SJIS）可输入繁体中文字，毕竟玩家当中懂日文的是少数，在日文游戏中显示繁体中文的名字还是不错的，很有亲切感。不过输入法的缺点是字符集不够大，有些字没有，例如在图11中刘玄德的“德”字不能输入，未免遗憾。



图9

图10

图11

对于少数游戏，例如《金庸群侠传》等自给自足而不利用操作系统输入法的游戏，当然游戏拼音输入法也是无效的。对于《金庸群侠传》，目前的办法只能按照对应的传统中文字母表输入。

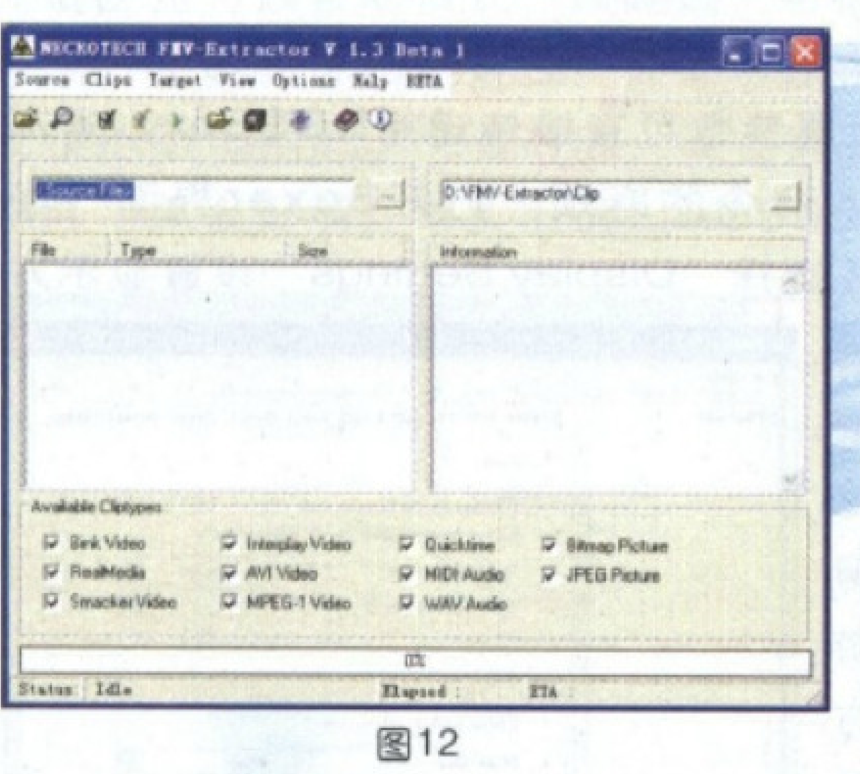
三、提取游戏资源

不少游戏中精美的图片、动画或音乐都给游戏玩家留下了美好的印象，如何将这些资源提取并保存下来成为许多玩家通关游戏后的第一想法。但不同的游戏设计者会对资源作不同程度的保密处理，一般而言，音乐资源大多数可以直接获取（WAV、MP3或MIDI格式）；动画资源虽然经常被封装成各种格式，但其编码很难跳出常见的视频格式，因此大部分可通过工具分析而得到；图片资源则很容易被封装成各种不同的编码格式，因此大部分游戏除通过二进制分析或专用工具提取，较难有通用的提取办法。不过面对具体游戏，上述的一般结论也许并不适用——不排除设计者使用通用的动画/图片格式，而只是改了文件的扩展名。因此我们建议当你在游戏的安装目录下搜索到你认为可疑的资源文件时，不妨先尝试将其用Media Player Classic、ACDSee等大小格式"通吃"的软件打开，或许可以找到惊喜的感觉。不过，这个方法的前提是，系统中必须事先安装好常见的视频/图片解码器（Codec），视频方面推荐用K-Lite Mega Codec Pack（下载：http://www.onlinedown.net/soft/26934.htm），图片用ACDSee足矣。

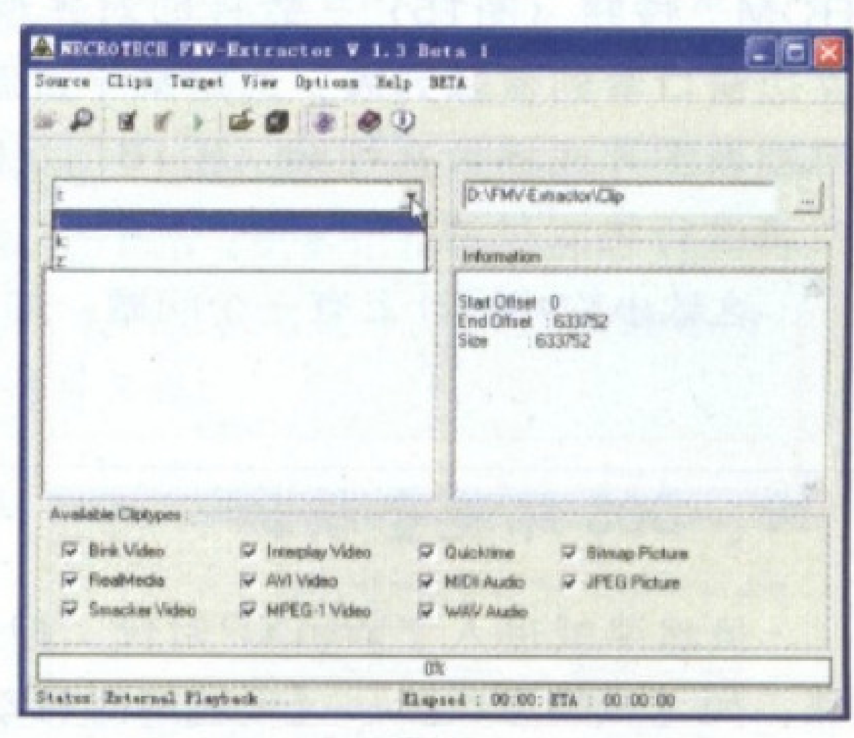
在尝试上述方法失败而又无法找到专用工具时，使用专业的格式分析工具成为一般用户的最后选择。

1.PC资源分析：FMV-Extractor

这款小工具支持分析的格式很是全面，音频包括MP3（仅1.3Beta版支持）、MIDI和WAV；视频包括MPEG1、AVI、Quicktime、RealVideo、Interplay以及近来被较多使用的Bink和Smacker格式；图片方面支持JPEG和BMP两种格式。软件可以从作者的主页http://www.necrotech.de直接下载，并免费安装全功能使用。


图12

软件的使用方法较简单，用户可选择对某个文件进行分析，也可直接对整张CD进行一次性的全面分析。默认的使用模式为"文件模式"，在该模式下，首先在主界面（图12）下方勾选你需要提取的资源格式，之后点击左上方源文件输入栏目后的浏览按钮找到需要分析的文件，点击菜单"Source"→"Start Analysis"开始分析（更快捷的方法是将文件直接拖放到软件窗口）。如果能找到预先设定的格式，源文件栏下方将给出所有音/视频片断或图片列表，选择其中某项可在右边窗口给出详细信息，还可通过菜单"Clips"→"Play clip"进行预览。选定所有你想要提取的资源，在右上方设定保存位置，再点击菜单"Target"→"Save Clips"，整个提取操作即告结束。

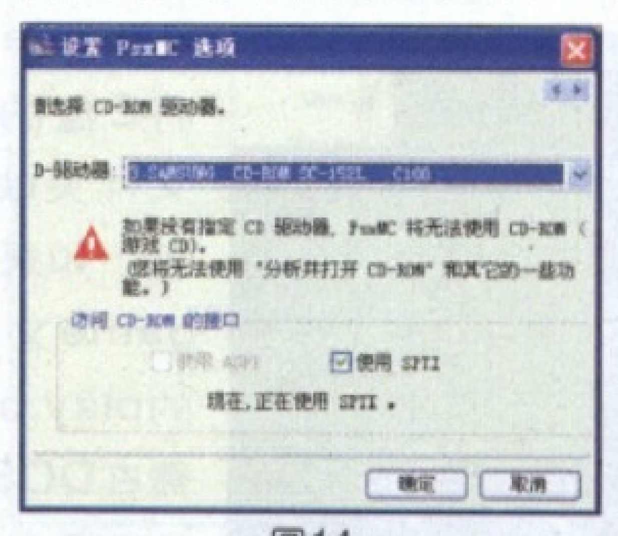

图13

"CD模式"的使用与"文件模式"类似，只需点击菜单"Option"→"Use CD Mode"，此时源文件输入栏变为下拉框（图13），选择CD所在光驱，之后操作与上述完全一样。要说明的是，如果你想提取MP3文件资源，必须与其他资源分开进行，其设定方法是点击菜单"Beta"→"MP3"。

提取出的文件基本上不用什么特殊工具就能观看，Bink和Smacker格式稍有特殊，只要下载其官方播放软件RAD Video Tools（下载：http://www.radgametools.com/bnkdown.htm）即可顺利观赏或将其转为其他常见格式。最后要提到的是，尽管这款软件已经能顺利对付绝大多数游戏动画，但仍有一些是例外，软件作者在帮助文档中已经列出了部分游戏，很不幸的是我们看到FF Ⅷ PC版也在内。

2.PS资源分析：PSX Multi Converter

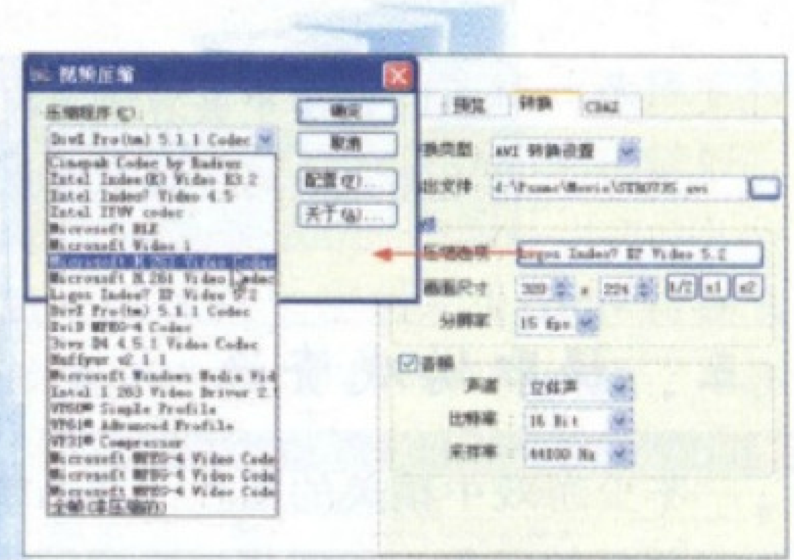
目前不少玩家对PS版的游戏也有接触，除PS平台外，PS模拟器也成为PS游戏的一个重要平台。这里提到的这款软件就可在PC上针对PS光盘（或PS光盘的ISO文件）中的多媒体资源进行分析，并进行播放或提取。软件的分析效率相当高，基本可将全部的资源都分析出来。


图14

目前此款软件的英文最高版本是3.22，但由于Bug的存在，笔者建议使用更早的版本如3.05免费版。软件的使用方法与FMV-Extractor的"CD模式"大致相同。初次使用时软件会让你选择使用哪个光驱进行分析（以后可在菜单"文件"→"设置PsxMC选项"中更改，图14），如果用的是ISO，记住选定你的虚拟光驱。进入主界面后，点击下方的"打开并检测CD-

图15


图16


图17

ROM”按钮（图15），软件即对光盘进行扫描。耐心等候一段时间，即可在左边窗口看到资源列表，选定某个资源，并在右边窗口选择“预览”标签页即可观看图片或播放音视频（图16）。同时也可通过左下方4个按钮对分析出的资源进行格式过滤。

这款小软件设计上有一个问题：如果你要进行转换，就得转换左方列表窗口中所有的文件，给用户带来了一定的不便，此外由于PS光盘文件安排的特殊性，一些动画和背景声音是分离的，这会给使用者带来一些麻烦，不过转换效果及编码的可选性还是很不错（可在“转换”标签下进行设置，图17）。

四、DOS环境全模拟

虽然早就进入了WinXP时代，但有不少老游戏非常值得回味，如《三国志Ⅳ》、《大航海时代2》、《仙剑奇侠传》DOS版等，现在仍有不少游戏玩家乐此不疲。在WinXP系统下玩DOS游戏存在兼容性问题，常常不是图像、声音没有，就是鼠标不出现，更多的是一闪而过，根本无法执行。本刊在2003年第08期和09期《新系统下经典老游戏重玩全攻略》（以下简称“重玩攻略”）提出了一套解决方案，适用于大部分兼容性问题，但设置较麻烦，也会有无能为力的时候，例如《三国志Ⅳ》和《三国志Ⅴ》中无法看到鼠标等，这时就轮到另一款工具——DOSBox出场了。

DOSBox 0.61是一款小巧而好用的软件（下载：http://61.136.152.55/sanguogame/download/dl-tools.html，里面还包含了辅助程序Boxer），只有662kB，安装后将辅助程序Boxer解压缩到安装文件夹。这是用来配置DOSBox的可视化程序。

如图18是窗口模式下的DOSBox，相当于一个DOS虚拟机，应用默认配置即可运行大部分DOS游戏。DOSBox有两个窗口，前面是执行窗口，所有命令都在这里完成。后面的应该是一个信息窗口，指示DOSBox的状态。DOSBox默认把其安装目录映射为Z盘，其他目录例如游戏目录等都需要用户手动映射，其命令为“mount 要虚拟的盘符 硬盘上真实文件夹”，例如“mount C E:\game”就是将E盘的game文件夹映射为C盘，如果要执行game文件夹里的play.bat，只需在DOSBox中转到C盘，输入“play”然后回车就可以。接下来就慢慢品味那告别已久的经典吧。

图18

可能要用到的DOS命令

1.cd：改变当前目录

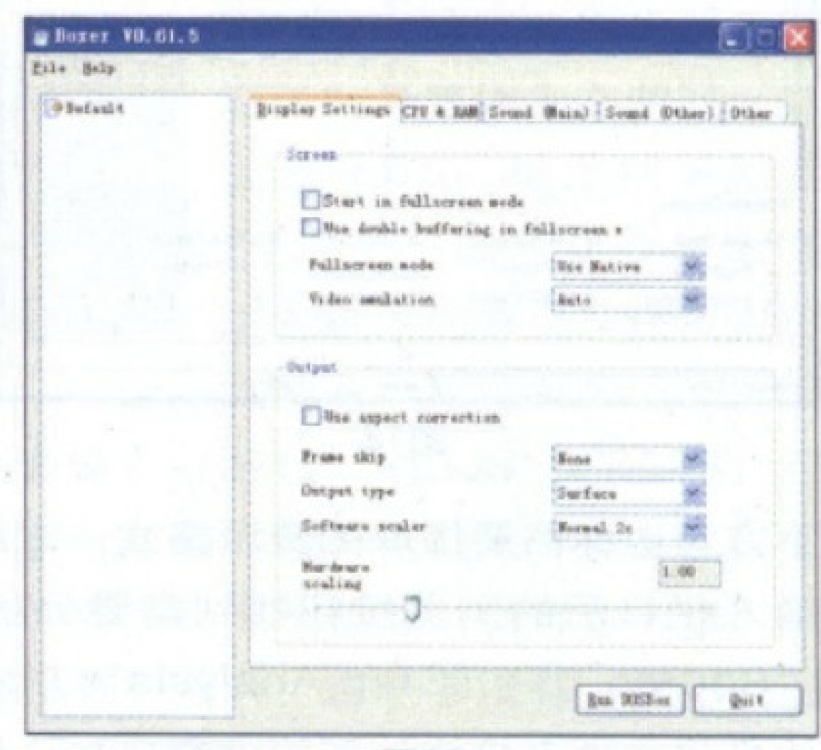
格式：cd [盘符:][路径名][子目录名]，如果省略路径和子目录名则显示当前目录；“cd/”退回到根目录；“cd..”退回到上一级目录；

2.dir：显示磁盘目录

格式：dir [<文件标识>][<开关参数>]，列出[<文件标识>]指定目录中的文件及文件夹，[<文件标识>]省略则为当前目录；

3.如果要执行.exe、.com、.bat等可执行文件，只需改变当前目录为文件所在目录，然后输入文件名即可。

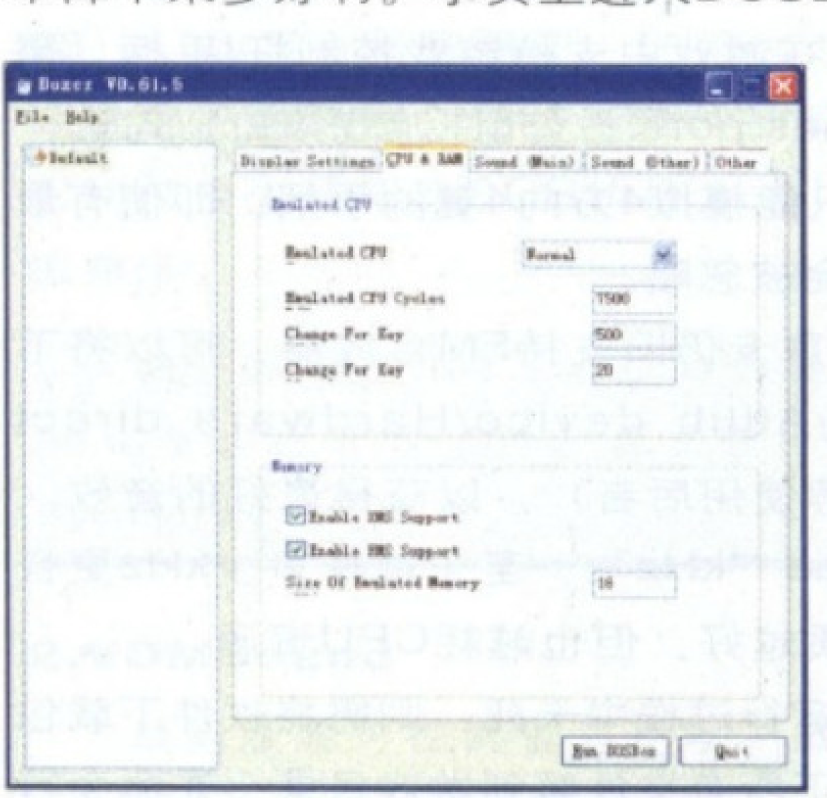
对于某些游戏，使用DOSBox默认设置不能执行，这时可以使用Boxer对DOSBox进行设置，然后直接通过Boxer启动DOSBox，这样Boxer的配置参数可直接传递给DOSBox，省却了手动输入命令的麻烦。打开Boxer界面（图19），首先选择“Display Settings”设置显示方式。上面的复选框是屏幕选项，笔者习惯在窗口模式玩游戏，这样方便切换到其他程序，因此勾去“Start in fullscreen


图19

mode"。如果愿意使用全屏模式，可以选择"Use double buffering in fullscreen mode"，可给全屏方式增加一倍的缓冲空间，虽然会占用更多的系统资源，但可以使图像看起来更平滑，建议选上，毕竟对于DOSBox来说系统资源是充足的。复选项下有两个下拉菜单：fullscreen mode设置全屏的分辨率，虽然最高可以设置为1024×768，但全屏后看到的区域只是中间一块，对于一般DOS游戏640×480是最合适的，一般使用程序默认的"Use Native"就可以了；Video emulation设置显示制式，一般使用默认"Auto"，如果不行可试试其他选项。下面的复选框是输出选项，"Use aspect correction"是使用外观修正，即让DOSBox的显示适合屏幕大小，不过笔者试用发现完全没有效果，选择与否在全屏和窗口模式下都没有什么区别，因此保持默认的未选状态；之后的3个下拉菜单分别是跳帧（Frame Skip）、输出类型（Output Type）和软件缩放（Software Scaler），连同最后的硬件缩放（Hardware Scaling）一起可保持默认值。输出类型分为Surface（表面）、Overlay（覆盖）、OpenGL（3D加速）和OpenGLNB，全屏执行DOSBox时只支持Surface类型的输出。

> 在DOS的全屏模式下进行游戏时，还存在刷新率的问题。笔者使用VDMSound（参考后文）或直接在WinXP下玩《三国志Ⅳ》时发现显示器的刷新率仅60Hz，这么低的刷新率对眼睛有较大损害，而用DOSBox全屏玩时，刷新率均可达到在WinXP下的设定值，完全取决于你当前使用的显卡和显示器。

然后选择"CPU & RAM"页（图20）。一般来说使用Boxer的默认值就可以达到很好的效果，但这里要注意，笔者在玩《金庸群侠传》时使用"Emulate CPU Cycles（模拟CPU频率）"默认值2500kHz时发现动画很慢，将其改为7500kHz终于可以按正常速度运行。当然还可以改得更高，但是游戏速度就过快了，按一下方向键主角可以移动很长一段距离，可以看到人物飞快地移动，难以实现精确定位。如果可以在大范围移动时提高模拟CPU的频率节省时间，而在需要定位的时候将频率降下来多好啊。事实上进入DOSBox后还有频率设定快捷键（Ctrl+F12增加，Ctrl+F11降低）可以直接修改CPU频率，Boxer的设置页上，"Emulate CPU Cycles"下面两项就是设置按一次快捷键所对应的模拟CPU频率改变值，默认为500（前一项，增加）和20（后一项，降低），建议将后一项改为500，这样方便在改变后再恢复原状，但模拟CPU的频率不应超过电脑真实CPU的频率。下面的Memory选项框用于设置XMS（eXtend Memory Standard，扩展内存）和EMS（Expanded Memory Standard，扩充内存）的启用和关闭，关于XMS和EMS的详细介绍可"重玩攻略"一文。这里需要说明，一般情况下DOS游戏需要启用EMS支持，但并不是所有的DOS游戏都需要，有些甚至在EMS开启后反而没有足够的常规内存。最后是设置模拟内存大小，即对DOSBox来说有多少内存可用，默认的16MB完全足够（毕竟DOS游戏都很小），如果发现有内存不够可适当增加这个值。

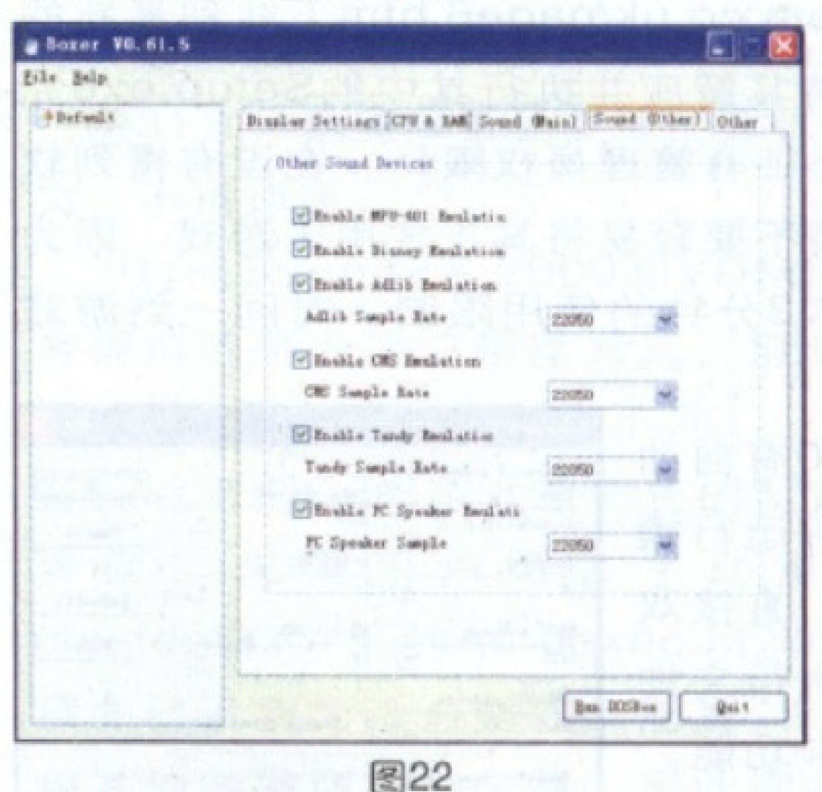

图20

> CPU的第一个设置"Emulate CPU Method"可以是Normal（普通，默认）、Full（完全）和Dynamic（动态），Dynamic方式仅为x86系列主机而设计，可将DOSBox空闲的虚拟CPU资源退还给系统。

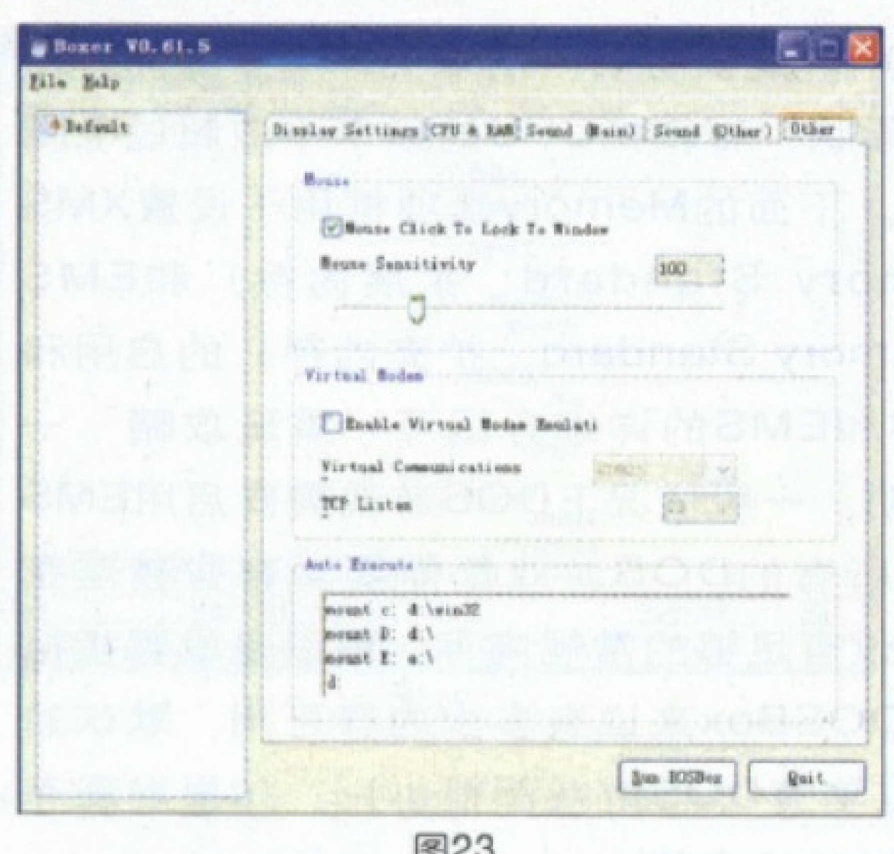
第三个是"Sound(main)"页（图21），在"Master Controls"里一定选上"Enable Sound Device"和"Enable Sound Output"，下面的"Sound Sample Rate"是声音的频率，一般选择22 050或者44 100。"Block Size"是输出的音频数据包的大小，如果输出声音不连续，可适当增大，以获得好的音效，一般来说默认的"2048"已足够。该页还有对模拟声卡"Soundblaster"和"Gravis Ultrasound"的设置，如果玩游戏时使用模拟SoundBlaster声卡没有声音，可以勾选启用Gravis Ultrasound，注意两者的参数不能相同（任一项都不能），否则会冲突。


图21

"Sound（Other）"（图22）是其他模拟声卡的设置，这些都有他们特殊的用途，全部启用并没有坏处。

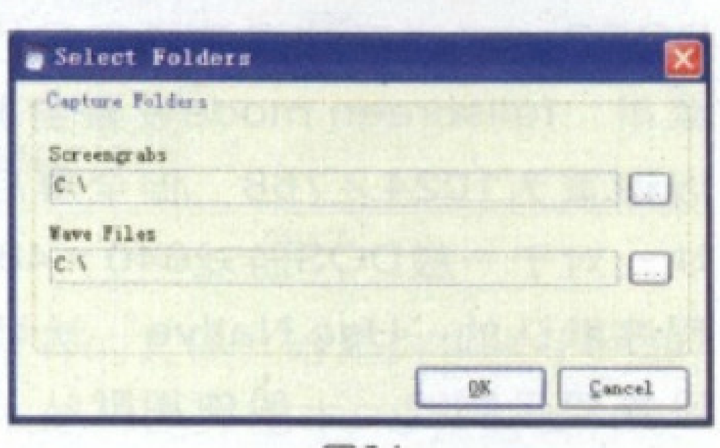

图22

最后的"Other"页有3项设置（图23）。第一项是关于鼠标的，如果勾选"Mouse Click To Lock To Window"，在窗口模式下，鼠标点击DOSBox的运行窗口就会被捕获。如果执行的程序或游戏支持鼠标，则鼠标只能在DOSBox


图23

窗口内活动，如果不支持则看不见鼠标（被捕获后可通过Alt+Tab切换程序而释放）。下面的滑条用于设置鼠标灵敏度，即鼠标指针的移动速度，使用默认值100即可。第二项是模拟调制解调器设置，因为用得比较少，默认是关闭状态。当然可以勾选上“Enable Virtual Modem Emulation”开启，开启后可设置使用的COM（默认COM2，COM1一般为打印机）和TCP监听端口（默认23）。最后是“Auto Execute”设置，在编辑框里填上DOSBox的命令，用Boxer右下的“Run DOSBox”按钮直接启动程序后，会首先执行这些命令。这些命令在一起相当于一个批处理文件，常用来执行一些初始化设置，例如DOSBox需要将文件夹映射为硬盘，一般映射的参数都不会变，如果每次打开DOSBox都要进行同样的命令操作，显得繁琐而无意义。在“Auto Execute”编辑框里填上映射命令（可以是多条）和转到游戏文件夹的命令，以后每次用Boxer启动DOSBox都会先执行这些命令，然后直接输入游戏执行程序就可以进入游戏，方便快捷。

选择“File”→“Set Paths”，打开对话框（图24），这里可以设置捕获屏幕和声音文件（.wav）的存放位置。选择“File”→“Save As .CONF File”可将设置另存为其他名字。以上所做的设置修改都保存在注册表中，通过Boxer打开DOSBox就是用注册表中的配置运行DOSBox，因此如果通过“File”→“Save As .CONF File”覆盖保存为DOSBox的默认配置文件“dosbox.conf”，直接执行DOSBox时使用的将是用户通过Boxer设置的参数，这样就无需先执行Boxer了。不过最好先将“dosbox.conf”备份。


图24

DOSBox也不是万能的，例如《美少女梦工厂2》就没有办法重现，但使用VDMSound（参考下文）则毫无问题。所以用VDMSound和DOSBox互补，才能完美地运行更多的DOS游戏。

五、模拟旧声卡：SoundFX 2000 vs VDMSound

关于老游戏在NT系统上的声音问题，我们在“重玩攻略”一文中已有详细介绍，当时以VDMSound 2.0.4解决了不少老游戏的声音问题。时隔一年半，VDMSound的最新版已升至2.1.0，对旧声卡的模拟更趋完善，易用性也有上升。同时，这方面常用的还有另一款软件SoundFX 2000，下文就对二者分别介绍，以便大家根据自己的情况做出合适选择。

1.SoundFX 2000

SoundFX 2000是一款共享软件，用户可在其官方主页http://softsystem.co.uk/page6.htm下载到最新的2.03版本。下载后将其解压并执行其中的Setup.exe完成安装（**注：**用户必须有管理员权限）。在没有得到软件的完整功能时，请不要轻易将其正式用于游戏，因为其未注册限制是每次3分钟的使用限制，时间一到游戏将自动退出。

SoundFX 2000有自动（默认）及手动两种运行模式，在自动模式下，直接双击你需要运行的可执行文件即可启用其模拟声卡功能。如果你需要手动调用或对其参数进行调整，请到控制面板找到“SoundFX”图标，双击其进入配置界面（图25）。SoundFX 2000提供MPU-401（MIDI音效）、SoundBlaster（兼容SB Pro 1/2、SB 1.5/2.0/16/AWE32/64）以及FM/ADLIB电子音效的接口，一般来说，默认设置（SB 16标准接口）就足以应付约大多数游戏，以下仅对一些可能遇见的问题做简单解释。


图25

（1）如果游戏太老不支持SB 16回放功能，可逐步尝试更低版本的SB接口如SB Pro。如果游戏中一出某个声音就卡死，也应尝试其他接口。

（2）如果要使用SB AWE32/64，需要保证你的机器确实装有支持这个模块的声卡，并且将中间的“EMU8000 address”设置为真实声卡的相应地址。

（3）如果需要在游戏中支持游戏控制杆/手柄，需要将“Enable games port”（允许游戏接口）勾选，并且注意这个模拟只能模拟4方向4键的手柄，即使有最新手柄，新功能也会被忽略。

（4）如果你的声卡仍旧支持FM合成器，可以将下方的“FM”项设为Adlib device/Hardware direct（Win2000以上推荐使用后者），以获得最好的音效。否则选择“Emulated **kHz”，至于选择多少kHz更合适，一般是越大音质越好，但也越耗CPU资源。

（5）如果游戏运行过程中卡死，则需将软件下载包中的PATCH文件夹下所有文件解到游戏目录，在命令行模式下执行“cli2nop 游戏执行文件 新建可执行文件”，

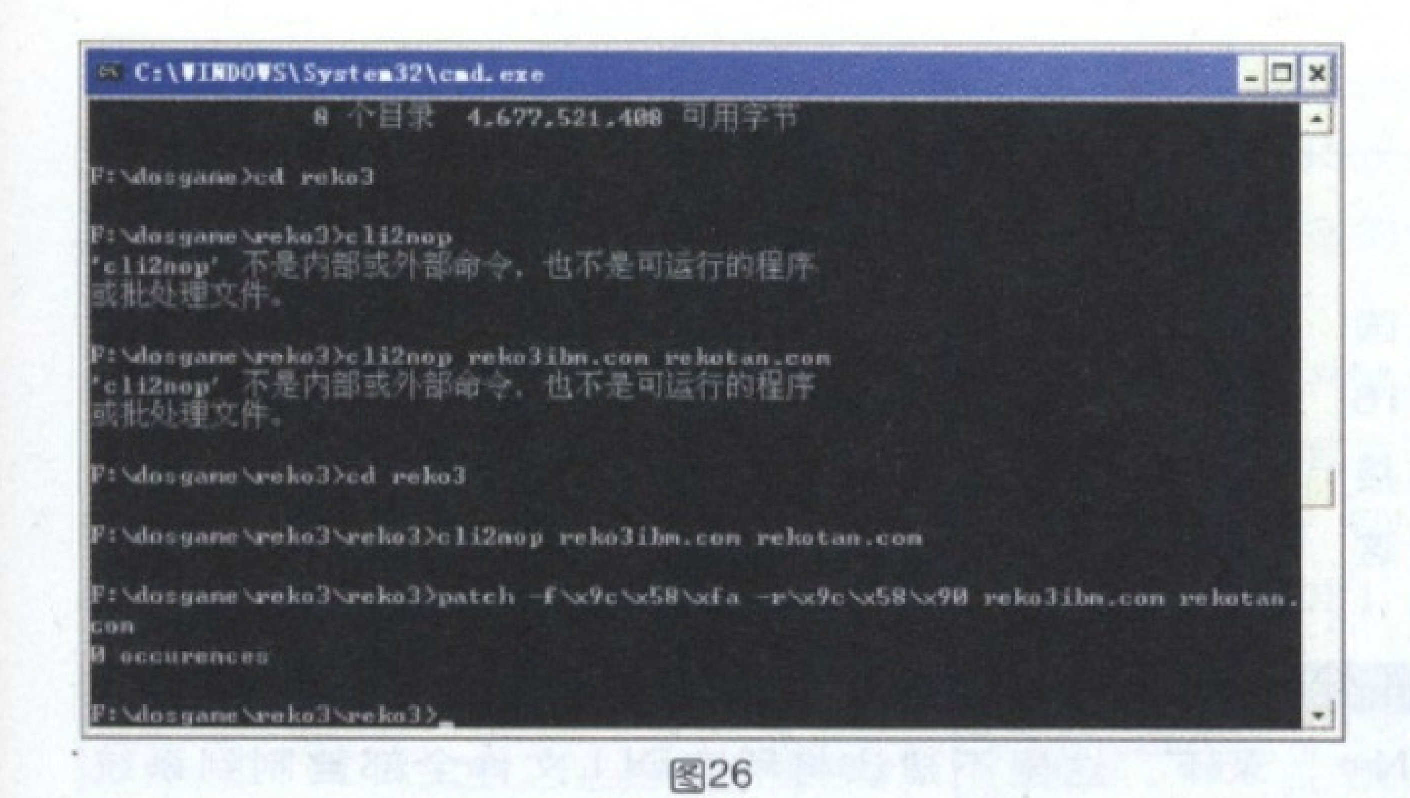


图26

图27

如“clip2nop a.com b.com”（图26），这样将会生成一个打有补丁的新执行文件，右击新文件选择“属性”，进入“程序”→“高级”，勾选跳出对话框的“兼容定时器硬件的仿真”（图27），两次“确定”之后将生成一个新的DOS快捷方式，以后直接双击其进入游戏。如果这样还不可以解决问题，请在前面的“Cli2nop”后加入参数“-2”，如“cli2nop -2 a.com b.com”。早期的DOOM就必须使用这种参数才能运行。

（6）最后讲一下如何使用手动模式调用SoundFX 2000。首先在软件配置面板中将“Auto Load”的对勾取消，确定后同上述步骤进入游戏执行文件的“属性”中的“程序”标签页，在“命令行”一栏原有文本前加入“soundfx.com”（图28），如果有特殊需要，还得加入相应参数（限于篇幅这里不再详述，请参考软件的帮助文档）。确定之后同样会生成新的DOS快捷方式，点击其即可使用模拟声卡。

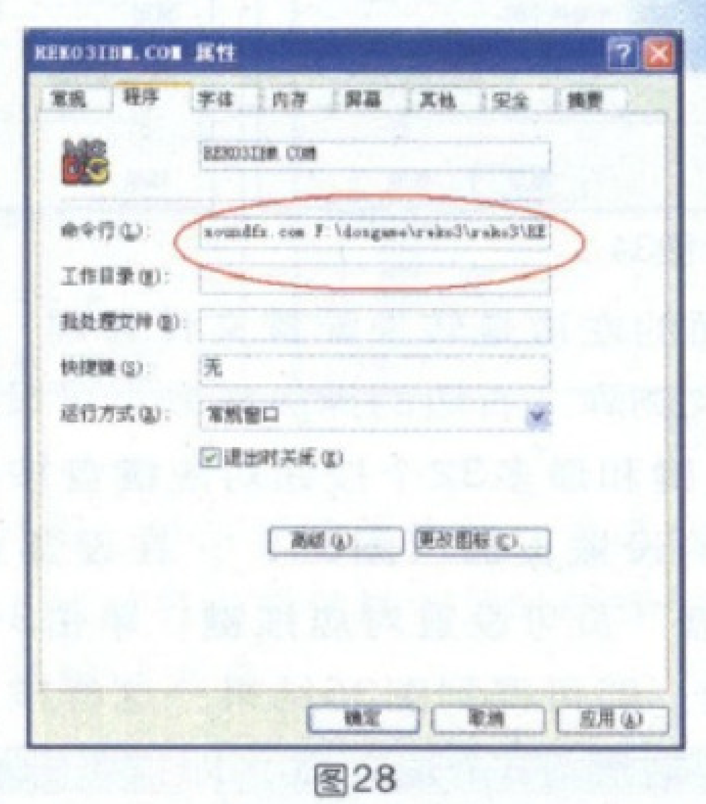


图28

注：.bat文件不可生成DOS快捷方式，这种情形下请用记事本打开该文件，在文件开头加入一行新命令“soundfx.com”即可。

2.VDMSound

最新版本可在其官方论坛下载：http://vogons.zetafl-eet.com/ndldownload.php?filename=VDMSound2.1.0.exe。2.1.0版在使用上与2.0.4最大的区别在于其将原来的图形配置模块LanchPad直接整合入程序主体，而无需另行下载安装。软件的安装包中还带有几个老游戏常用的工具如鼠标程序、减速程序等，用户可选择安装。在使用上由于VDMSound是开放源代码作品，因此完全是免费的。



图29

由于本刊以前已经做过详细介绍，这里仅提一下新版简单的使用步骤。VDMSound安装后仍集成在右键菜单中，使用时在游戏执行文件上点击右键选择“Run with VDMS”。如果是第一次选择，将会跳出一个对话框（图29），如果没有其他需要，选择“Use a default configuration”使用默认配置，同时在“下一步”中“Remember my setting（记住我的设置）”即可完成配置并进入游戏。以后再次执行游戏时直接双击新生成的VDMS快捷方式即可。

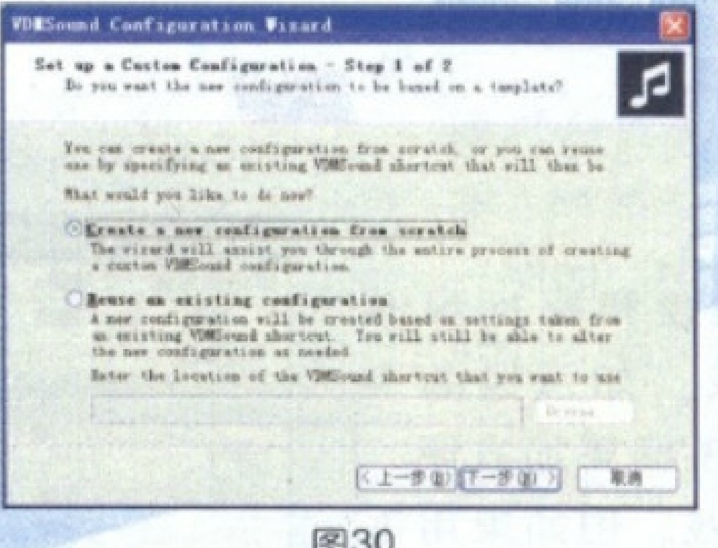


图30



图31

部分游戏使用系统默认的配置并不能正常运行，而需要对内存、模拟声卡等作细心的调整。这时就需在第一步中选择“Setup a custom configuration”使用自定义设置，在下一步中，如果不是初次使用，原有游戏的设置和当前设置完全一样，选定“Reuse an existing configuration”即可（图30），否则选择“Create a new configuartion from scratch”生成全新的配置文件。后者还须在下一步选择“Advanced”进入高级配置（图31），这里参数的具体配置请参考“重玩功略”一文，不再详述。

对比SoundFX 2000和VDMSound，我们认为二者模拟的声卡接口相差无几，前者音质整体效果稍优于后者（不同游戏表现不同），但有明显的背景杂音；后者将DOS游戏所需要的配置全部集成在自己的界面，无需用户再去手动修改“系统文件夹\system32”下的Autoexec.nt及config.nt文件，并且预先已设置为适合游戏的配置，还可在其配置面板调用其他游戏所需的工具。因此读者可根据自己的需要使用，但最好不要两者都用（比如说用VDMSound却又忘了勾除SoundFX 2000的自动模式）。

六、Win32老游戏常用组件

在玩较老的Windows游戏，比如《文明2》、《三国志孔明传》等时，由于这些游戏当初是针对Windows的16位操作系统设计，那时的图形加速功能通过一个动态链接库文件WinG.dll实现，而目前的操作系统已经不再包含这个文件。玩这类游戏需要使用WinG1.0（图32，下载：http://download.microsoft.com/download/platformsdk/wing/1/WIN98/EN-US/Wing10.exe）这款软件来进行图形处理。软件下载后直接安装即可。类似的，某些老游戏需要另外的动态链接库文件，这些文件被新的Windows系统摒弃，但为游戏运行所必需，这种情况可以下载老游戏专用DLL文件合集（下载：http://patch.ali213.net/view.asp?id=3465），根据错误提示将缺少的DLL文件解压缩到%SystemRoot%\system或system32目录下。system是Win2000以前操作系统的主要文件目录，老游戏缺少的文件一般是在这个目录下。这里不建议将所有DLL文件全部复制到系统文件夹下。另外，如果目录中有同名文件，应该先确认游戏是否需要该文件，如果需要是否有必要用旧版本的DLL替换，要替换应先将新版本文件备份，以便日后恢复。

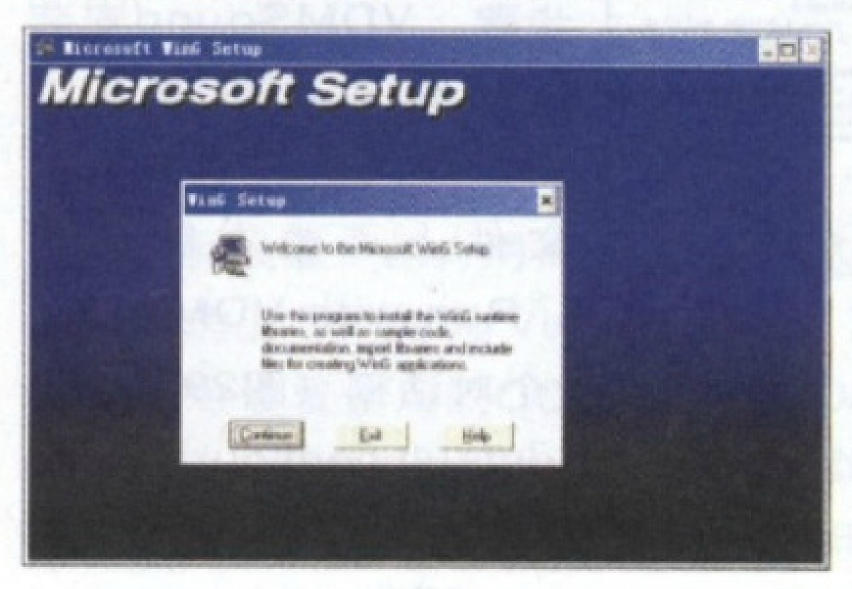


图32

微软也提供了兼容性补丁包，以便在新系统下执行旧的程序，当然也包括老游戏。本刊2004年第16期《不是补丁的微软布丁》已有介绍。其他老游戏运行的问题，请参考“重玩攻略”一文。

七、游戏辅助工具

1.JoyToKey

我们一般都使用键盘和鼠标玩游戏，对于某些模拟游戏，如《极品飞车》等，当然使用游戏手柄更加方便，还可以躺在椅子上玩游戏。但如果用手柄玩CS，是否觉得不可想象——CS可是要用键盘的。其实用JoyToKey这款可以将手柄输入转换成键盘输入的工具就可以实现。

软件（汉化版下载：http://www3.skycn.com/soft/9799.html）无需安装，解压缩即可执行（图33）。如果软件所在目录没有其配置文件JoyToKey.ini，软件会按默认配置自动生成（禁用所有转换）。由于是手柄转换工具，需要检查到已安装手柄才能使用，否则会自动关闭。

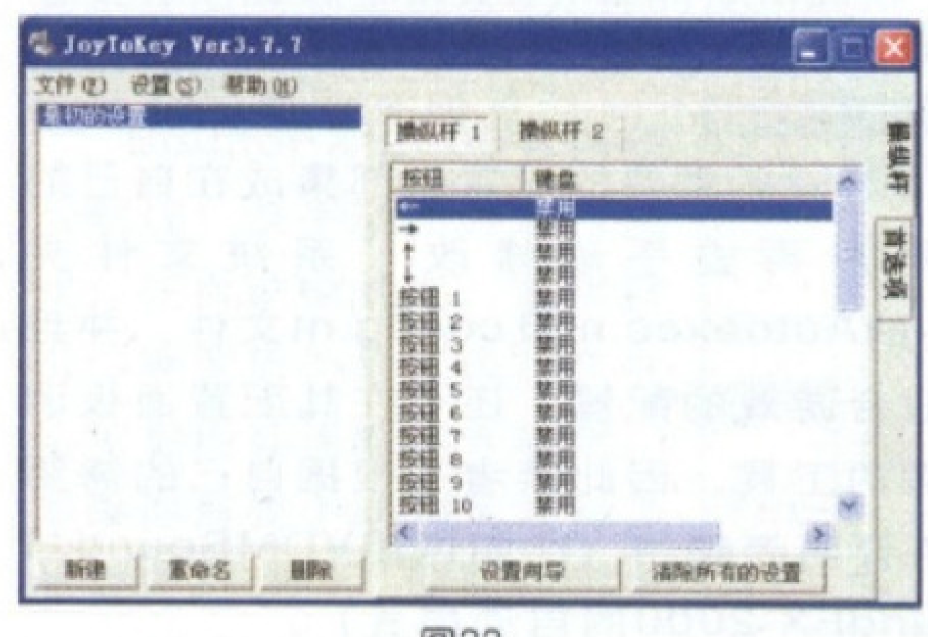


图33

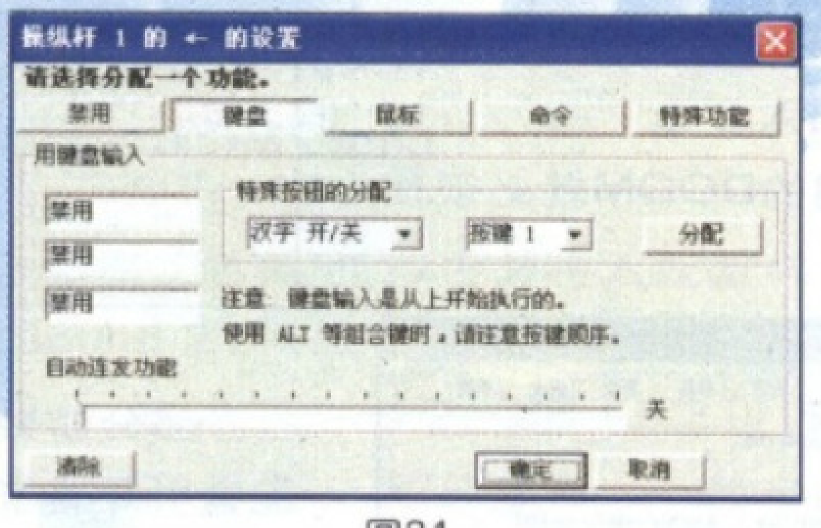


图34

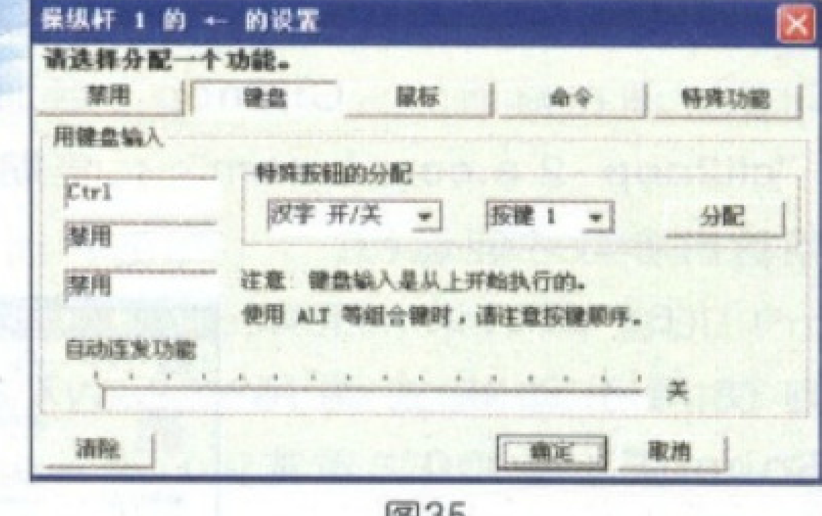


图35

软件主界面的左边是转换配置文件管理，可以通过下面的3个按钮新建、重命名及删除。右边的操纵杆分页可设置输入转换的方式，提供手柄的4个方向键和最多32个按钮对应键盘按键的设置。双击任一行可打开该手柄键的设置页面（图34）。在设置页上，禁用即不使用该按钮；选择“键盘”页可设置对应按键：单击3个输入框中的一个，在键盘上单击Ctrl键，即可得到图35结果，这样按下操纵杆的“←”即相当于按下Ctrl键。这里有3个输入框，即按下一个手柄键最多可相当于按下3个键盘按键（3个键组合用得最多的就是Ctrl+Alt+Del了），这3个按键的顺序是从上到下，不过遗憾的是不支持键盘的字母（A～Z）和数字（0～9）键。有些时候对Ctrl等3个组合键还要分左右，这时就要用到旁边的“特殊按钮的分配”功能。在第一个下拉框选择特殊的键，包括分左右的3个组合键，还有“PRINT SCREEN”（选中那3个输入框按此键只是截屏，软件没有响应）和汉字开关键，然后在第二个下拉框选择想要特殊键加入的3个输入框的序号，再单击“分配”按钮即可（图36，将左Shift

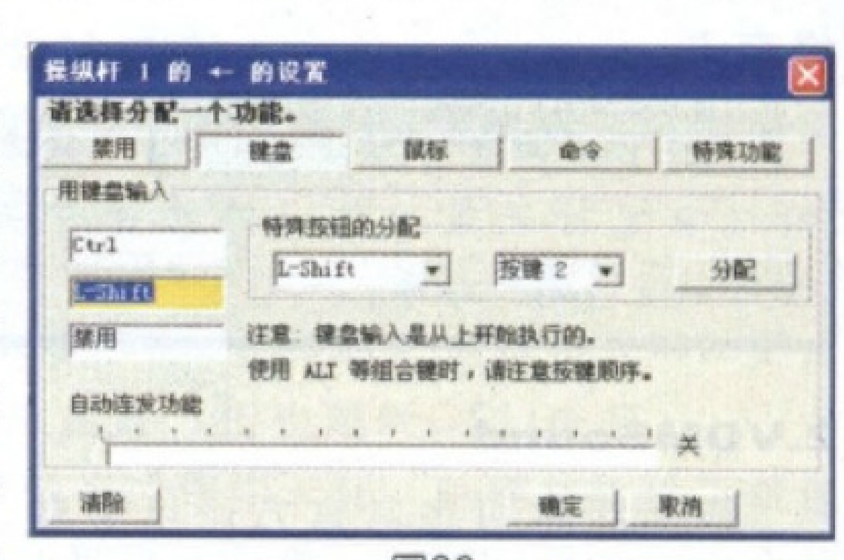
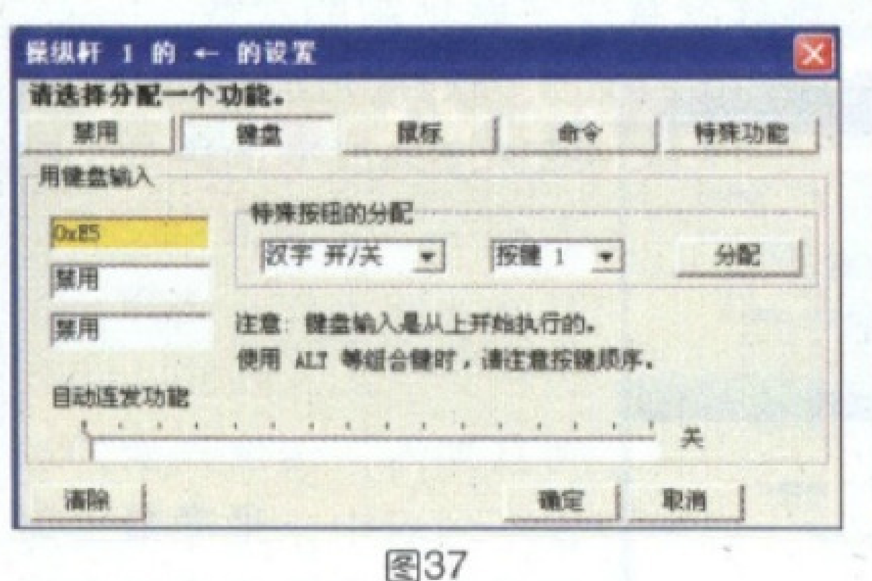
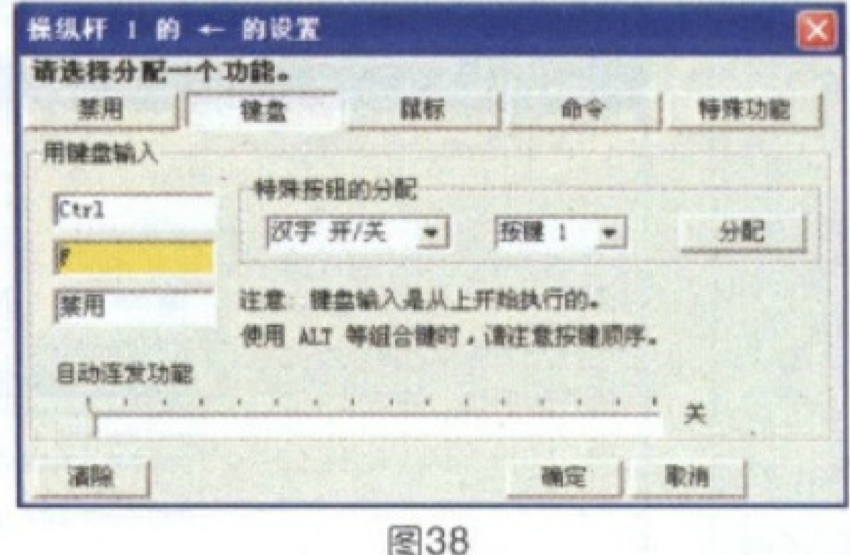


图36

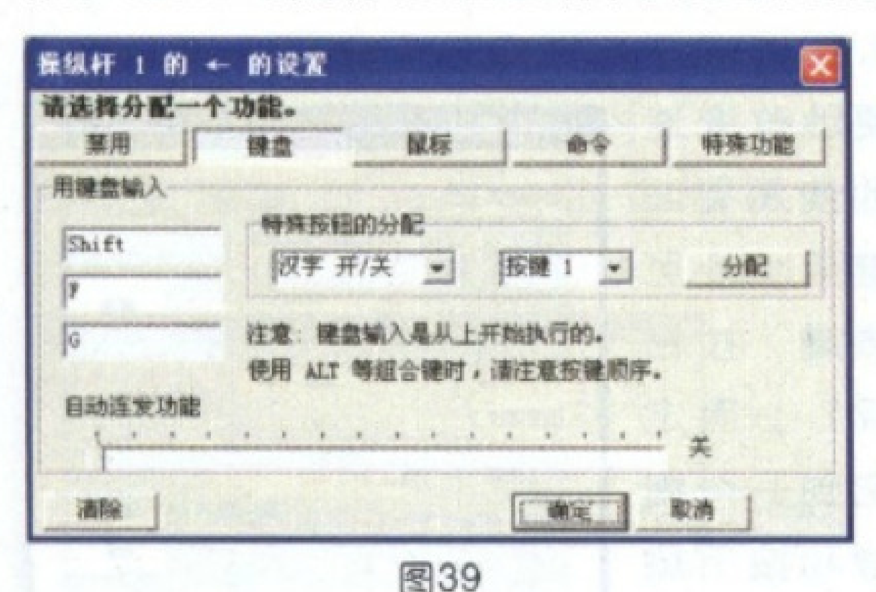
键加入第二个输入框）。最后有一个滑动杆，可设置自动连发功能，即一直按住手柄键相当于不停地按下键盘键，可以是1～30次每秒，不过可能是Bug的缘故，拖动滑竿时显示的次数始终是之前设定的值，按“确定”保存后再打开就可以看到新的设定值。

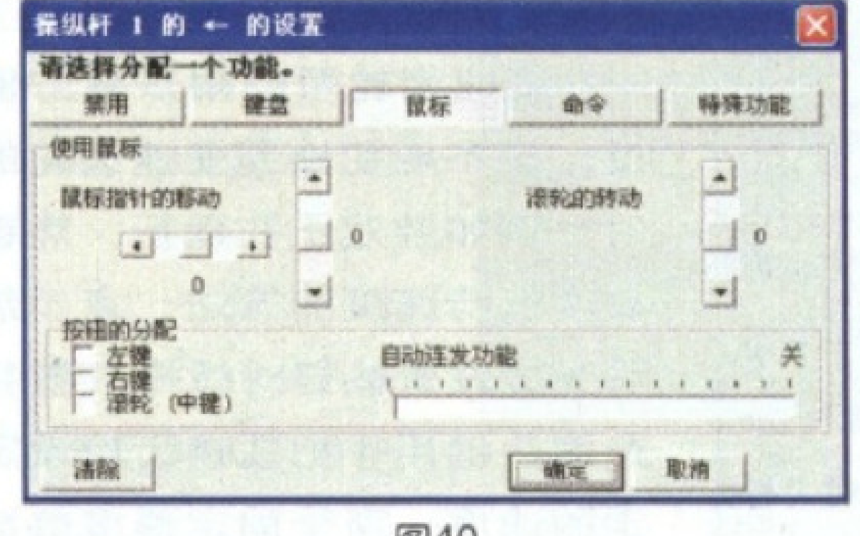
软件不直接支持A～Z和0～9键始终是遗憾，选中键盘页的输入框后单击这些键，显示的都是“0xE5”（图37），但笔者发现，单击第一个输入框按下Ctrl，然后单击第二个输入框按下Ctrl+f，即可在第二个输入框显示大写“F”（图38，输入框可能默认首字母大写），然后选中第一个输入框单击Shift，这样这个键的转换设置就改为Shift+F，但仍然相当于大写“F”。要输入小写字母“f”，可按下“Caps Lock”锁定大写输入，这样键盘输入为大写，但手柄设置因为加了Shift键而变成小写。这个方法同样适用于第三个输入框，因为按键顺序是从上到下，故如图39所示输入是“FG”。


图37

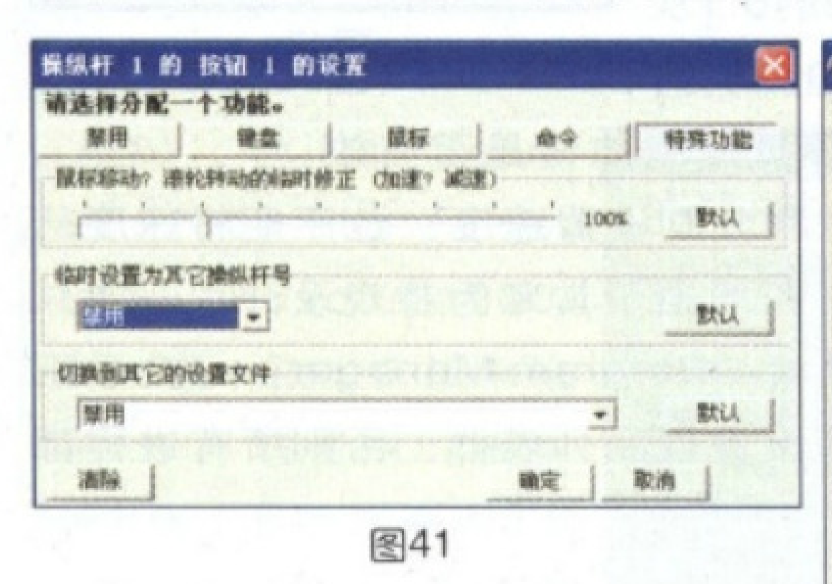

图38

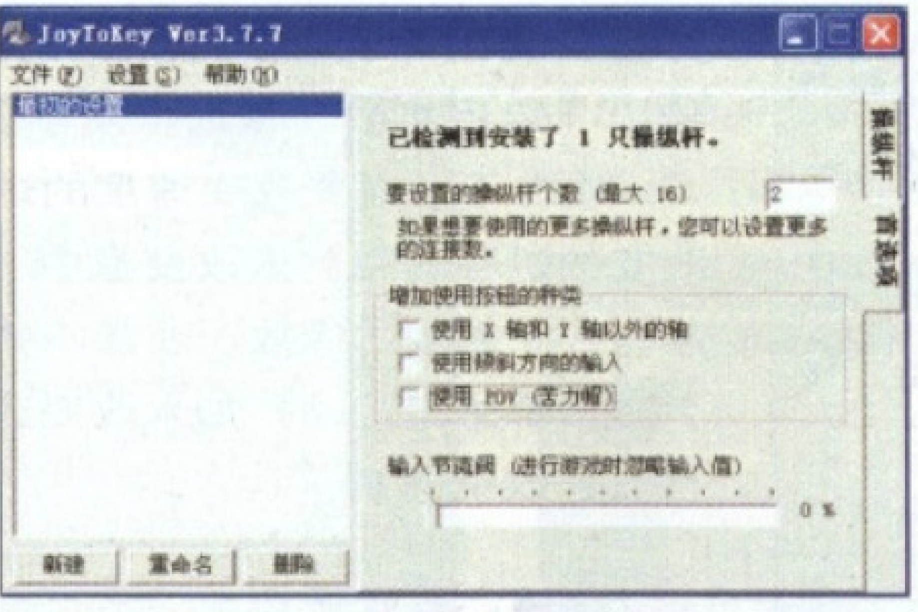
单击设置页面的“鼠标”按钮可设置手柄键对应的鼠标操作（图40）。其设置很简单，要注意的是鼠标指针的移动是以按键时间为准而不是按键次数。这里对鼠标按钮也有自动连发功能。


图39


图40

设置页命令功能暂不可用，单击“特殊功能”可进行一些临时设置（图41），包括临时修正鼠标、暂时将设置转换到另外的操纵杆和临时切换到其他设置文件，不需要时保持默认即可。


图41


图42

软件的主界面还有首选项的设置（图42），单击“首选项”标签即可打开，其中可设置操纵杆的数目、增加特殊操纵杆的特殊键等。特殊的是“输入节流阀”，可以忽略一定时间的按键输入，设为100%则忽视按键了。这项设置当以自己感觉舒适为准。

2.按键精灵

按键精灵（下载：http://www3.skycn.com/soft/6854.html）是模拟鼠标键盘动作的软件。在你玩很多需要重复性动作的游戏时，这个软件可以大大放松指头，还可以实现很多特殊的功能。


图43

软件主界面如图43，非常简单，在“有效”栏打上钩即可启动对应的脚本。点击录制按钮弹出录制动作的小工具条（图44），按红色按钮可开始录制鼠标和键盘的动作，通过自己的演示让软件自动生成脚本。当然也可以自己编写脚本：单击“增加”按钮打开脚本编辑界面（图45），选择左边的动作，设置好后按“插入”可在脚本中横线以下位置插入动作，“修改”按钮则是对横线以下动作重新设置。这里还可以查看脚本的源文件，并对其进行修改以实现新的功能。

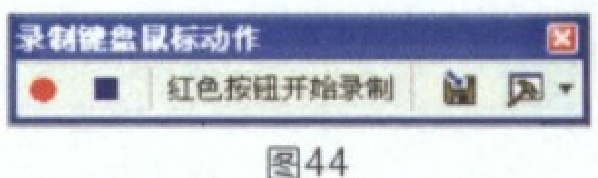


图44


图45

脚本支持粘贴、复制、移动、删除等操作。编写完毕之后，在脚本设置区进行一些必要的设置，点击“保存脚本”，就可保存当前制作的脚本，点击右上角的X符号可以关闭编辑器返回主界面。注意：默认的终止热键是“F12”，目前所有的脚本使用同一个终止热键，也就是按下终止热键之后，所有的脚本就会停止运行。

按键精灵动作介绍

所有动作都需要在“动作选择区”中选定，然后插入“脚本内容区”。按键精灵的所有功能也都集中在动作选择区中。

按键精灵提供了丰富的动作供大家选择，这些动作分为五个大类。分别介绍如下：

键盘动作：

按键动作：模拟键盘按下、弹起以及按键的动作。可以区分按下状态和弹起状态，也就是可以模拟按住一个键不放的动作

按键组合：模拟按下组合键的情况

鼠标动作：

鼠标点击动作：共有7种点击类型供你选择，单击或者双击，左键或者右键，等等。

抓点动作：点击“抓点”出现抓点界面，内置20个抓点热键可以抓取20个坐标点，足以满足大部分人的需要

鼠标移动动作：将鼠标移动到屏幕上某个预定的坐标点

鼠标相对移动：将鼠标相对当前位置进行移动

保存/恢复鼠标位置：保存当前鼠标位置、恢复鼠标位置到最后一次保存的位置

控制动作：

颜色控制动作：如果某一点的颜色符合条件，就执行后面的语句，颜色可以在“抓点”窗口中抓取

循环动作：将脚本反复执行

表达式循环：根据表达式的值循环执行语句

表达式判断：根据表达式的值判断执行语句

跳转动作：在脚本的某个位置先设置一个“标记”，然后就可以在这里选择直接跳转到“标记”处

子程序调用：制作脚本子程序，可以随时调用

停止脚本运行：停止脚本运行功能

其它动作：

延时：可以让脚本停顿一段时间再继续执行

输入文本：输入一串文本，支持中文输入

输入表达式：输入表达式，支持变量

注释/标记：可以给自己的语句加以注释，同时这些注释也可以用来作为“跳转语句”中的“标记”

弹出窗口：弹出窗口显示窗口提示内容，可以暂停脚本的运行

VBScrip动作：

嵌入vbscript语句（可以定义变量）

外部调用VBScript语句：增加调用外部vbscript函数的功能。

3.变速齿轮

变速齿轮（下载：http://www3.skycn.com/soft/5744.html）可以修改游戏的进行速度。在玩很多RPG游戏如仙剑三外传时，在迷宫里行走常常是最耗时间的，最讨厌的是不时踩中“地雷”，不得不和怪物打一仗。虽然这点怪物只是来送经验值的，不过经常这样会浪费不少时间。仙剑三外传中两次踩地雷的间隔是按游戏运行时间算的，如果通过变速齿轮加快游戏速度，无疑主角将会移动得更快，同样时间主角走得更远，这样就减少了踩地雷的次数。

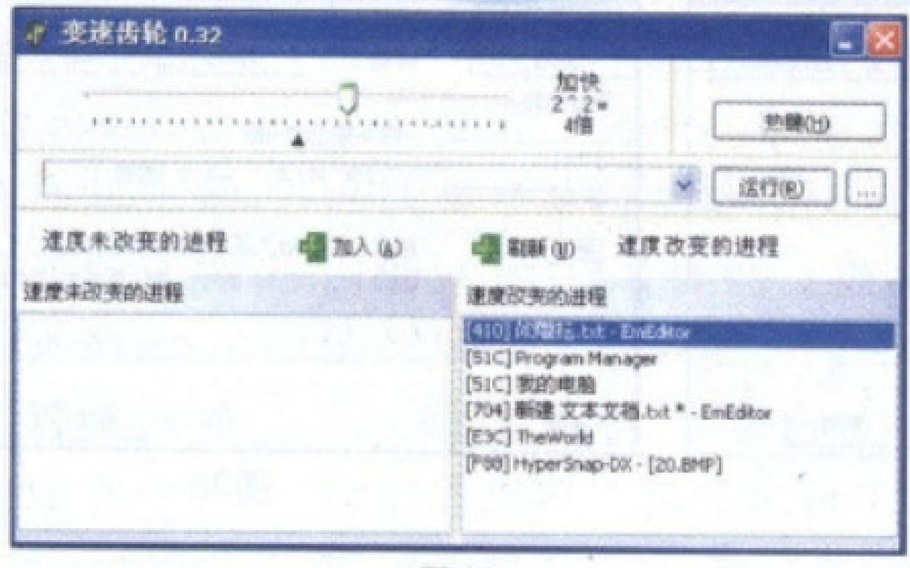


图46

软件界面如图46，在“速度未改变的进程”列表框中是变速齿轮没有对其变速的进程。选择一个进程，点加入按钮，可以将其加入“速度改变的进程”列表中。拖动最上面的滑条可设置速度改变的大小（加速或减速）。也可点“运行”按钮后的浏览按钮（“...”）打开文件对话框，选择一个可执行文件（*.exe），将自动运行，并填入速度改变进程的列表框。或在“运行”前的输入框输入文件地址和文件名，点击“运行”也可。

如果进程列表没有正确反映当前的进程状态，请点“刷新”按钮刷新列表。对于一些不能在运行中改变速度，或者在运行中改变速度会发生异常的游戏，请先设定好想要的速度，然后用上述方法的后两种启动游戏。

变速齿轮可使用热键方便地改变速度。在不能切换到变速齿轮的使用界面时，例如游戏正在运行，热键是唯一可改变运行速度的方法。点“热键”按钮可弹出设置热键对话框（图47）。固定速度热键用于把变速齿轮设定到一个固定的速度。两个固定速度热键和按下热键时将被设定的速度都可以分别定义。加快/减慢热键用于加快或减慢变速齿轮，如果核选“加快/减慢热键使用精细调节”核选框，每次加快/减慢2的0.1次方倍，否则每次加快/减慢2的0.5次方倍。“启用热键”核选框用于设置所有热键是否有效。

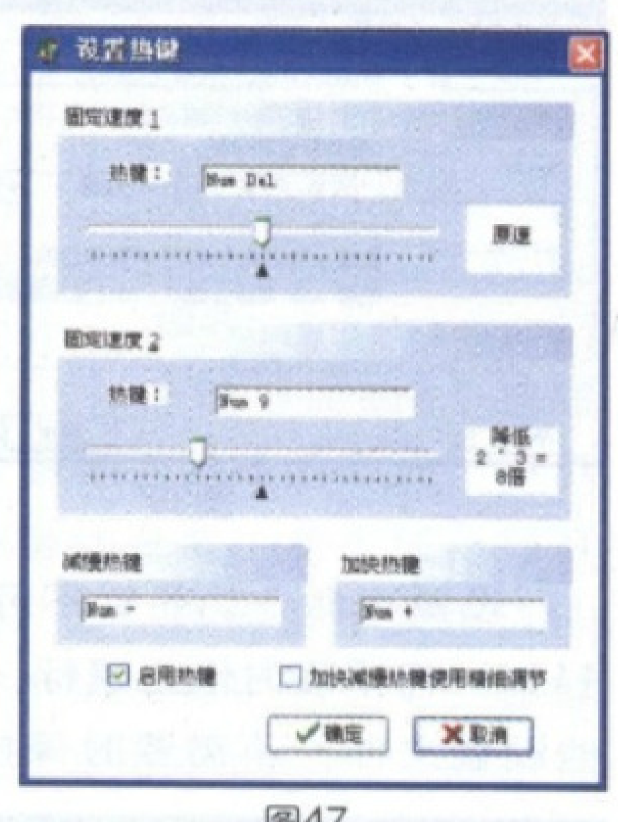


图47

软件不能对要改变速度的进程分别设置速度，也不能将速度已改变的进程退回到未改变框中，可能由于其专为游戏设计，一次只运行一个游戏的缘故。注意不要将“Program Manager”（几乎所有进程都由其启动）加入改变速度进程的列表框，否则所有进程都将一起改变速度。

结语：游戏也许是一个永恒的话题，而老游戏作为曾经美好的回忆，让我们重新体验那已逝的岁月，怀念过去。让不能玩的游戏可玩，让可玩的游戏能更好地玩就是本文的目的。事实上，这些工具都只是对一些游戏有效，而有些游戏有其特殊的工具，也许你发现了这样的工具，那么可以研究它，把成果给大家分享。

STARFORCE 3 加密光盘巧备份

■辽宁 荣景松

为防止盗版，很多光盘都采用了不同的加密技术，例如目前市面上很多流行的游戏都采用了STARFORCE 3技术来对第四张盘进行加密，这一定程度上抵制了盗版的侵袭，但也给不少正版玩家带来了不便，因为不少正版玩家出于保护盘片和光驱的目的，喜欢使用虚拟光驱来玩游戏，但STARFORCE 3技术使得众多虚拟光驱软件没有用武之地，不少玩家只好在玩游戏时一遍遍放入光盘，长久下去不免会对盘片和光驱造成损伤。笔者经过一段时间的摸索，探索到了用虚拟光驱来玩游戏的方法，这里拿出来与诸位正版玩家共享。这里以用STARFORCE 3加密的游戏光盘为例。

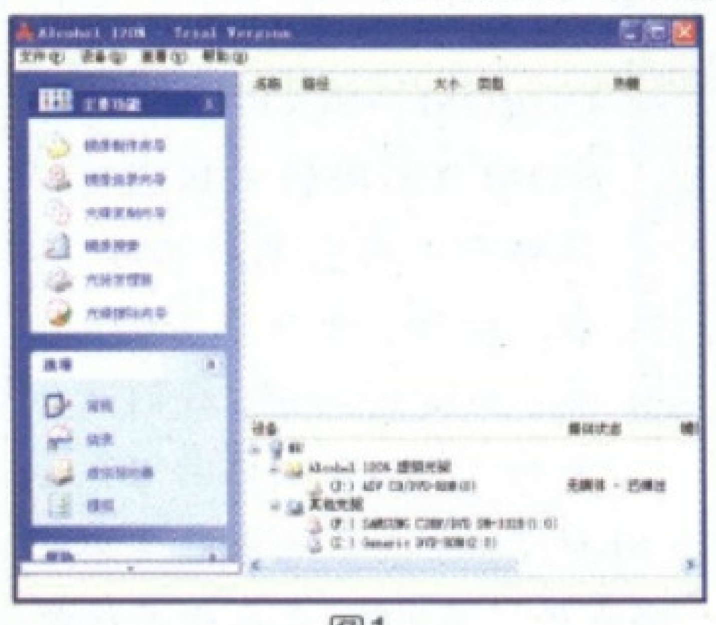


图1

用虚拟光驱玩游戏，关键在于如何"骗过"STARFORCE 3检测，让我们请出能够对付STARFORCE 3的两位主角，他们是虚拟光驱软件Alcohol 120%（图1）和它的一个"小伙伴"A-Ray Scanner（图2）。A-Ray Scanner（下载：http://www.aonow.net/soft/31900.htm）是一款加密技术检测软件，笔者用的版本是v1.0（不推荐使用2.0版本，因为其取消了直接调用Alcohol 120%的功能），这个软件可以检测出包括STARFORCE系列在内的主流光盘加密技术，并且能和Alcohol 120%实现无缝对接，在A-Ray Scanner检测过光盘加密技术后，直接就可以调用Alcohol 120%制作镜像文件。笔者用的是Win98系统，经过反复检验，确定镜像文件的制作方法在WinXP下是无效的，请特别注意。



图2

1.加密技术检测。将加密光盘放入光驱，启动A-Ray Scanner，点击软件界面中的"Scan CD"按钮，扫描一段时间后，A-Ray Scanner会提示是否已经安装了光盘中的游戏（图3），由于我们事先已经安装过了，这里选"是"，然后A-Ray Scanner会弹出一个对话框来选择游戏所在文件夹。

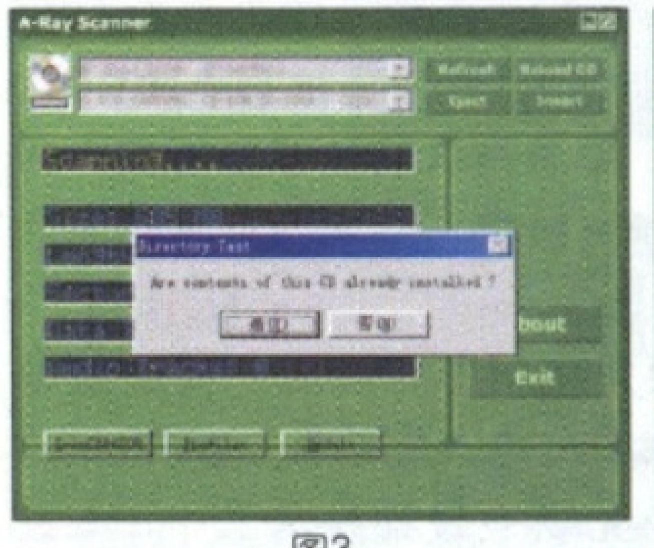


图3　图4

接下来会在A-Ray Scanner中看到最后的检测结果，光盘加密用的是STARFORCE 3.3.30.15（图4）。

2.按下A-Ray Scanner界面下方的Profile按钮，这时弹出图5所示的对话框，A-Ray Scanner会要求你依据光盘类型（Data，数据型；Audio，媒体音乐型；Other，其他类型）选择对应的加密技术类型，这里我们用的是游戏光盘，所以只需在DATA项目中进行调整。在选择框中选择与前一步检测结果相符的STARFORCE 3，然后在Select Burning中选择Alcohol 120%，点击下边的



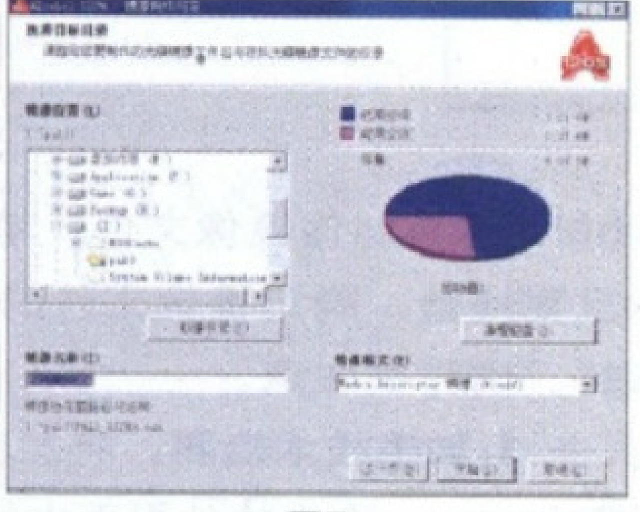
图5

Start Application按钮，启动Alcohol 120%。

在这一步中，A-Ray Scanner如图5所示给了我们一段提示：You have to unplug all IDE Optic drivers.Mount image to virtual CD-ROM and turn on power.即必须拔掉所有的IDE光驱，然后再使用虚拟光驱，这样才能绕过STARFOCE 3，这对于我们接下来的步骤具有重要指导意义。

3.游戏镜像文件制作。 在Alcohol 120%中启动镜像文件制作向导，如图6所示，我们需要做一些重要设置，"来源光驱"中选择游戏光盘所在光驱，读取速度要选择1×，用STARFORCE 3加密的光盘复制难度会比较大，因此不建议选择最高速度，而选择最低速度。在下边的几个复选框中要选中"数据位置侦测"，其他的不要选择。"数据格式"选择A-Ray Scanner，接下来点击"下一步"。


图6

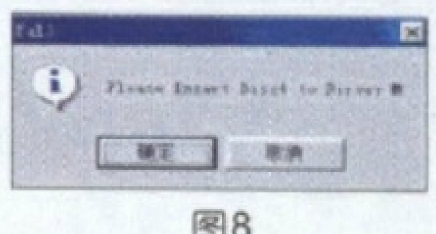

图7

在图7中软件会要求用户选择游戏镜像文件存储地点，可自行设定，然后点击"开始"，这时Alcohol 120%还会弹出一个对话框，要求再次确认读取速度，因为前边已经选择了1×，所以直接按"确定"就开始制作第四张光盘的镜像文件了。

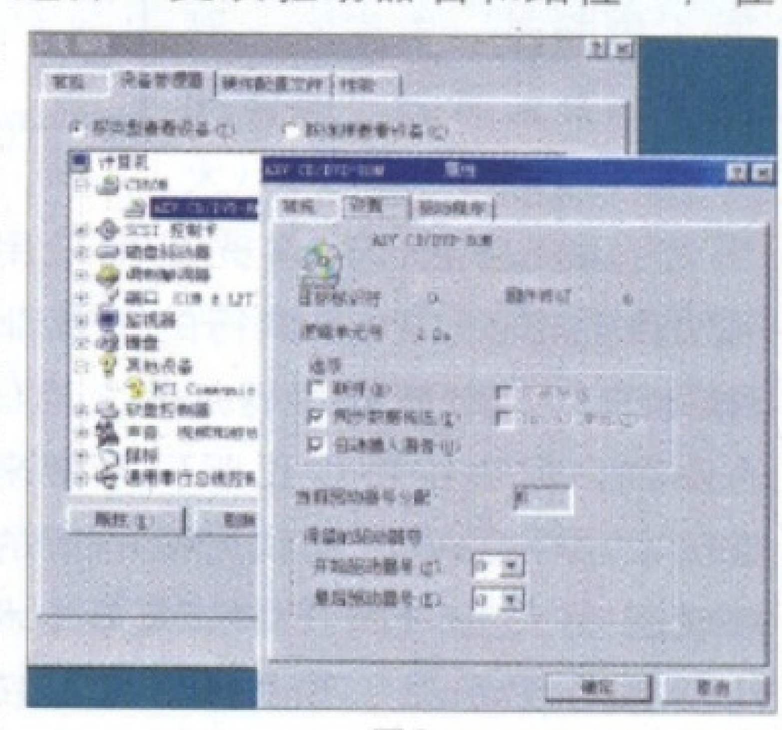
4.屏蔽物理光驱。 镜像文件制作完成后，需要重新启动电脑，在自检画面下按Del进入BIOS，选择Integrated Peripherals，因为光驱一般都是第二个IDE设备，所以要将Secondary PCI IDE设置为Disable，这样相当于将IDE光驱拔下来，在Windows系统中将检测不到IDE光驱，这与第二步中提示的拔掉光驱做法是一致的。也许有的朋友会说可以在"我的电脑"中将第二个IDE设备禁用，笔者也尝试过这种方法，但仍然逃脱不了STARFORCE 3的检测。接下来我们按ESC回到BIOS主菜单，按F10保存设置并退出，重启进入Windows。

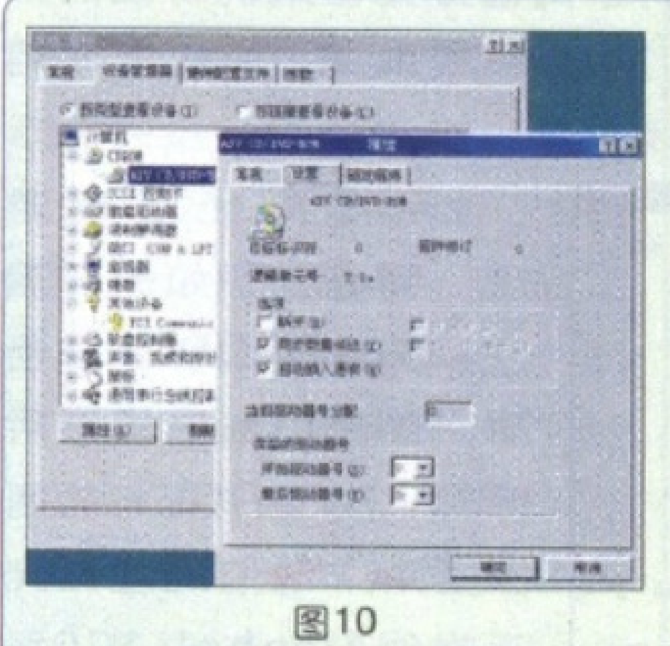
5.修改盘符。 没有这一步骤，是无法真正绕过STARFORCE 3的。打开"我的电脑"，可以看到光驱盘符不见了，留下的只是虚拟光驱的盘符O（不同的电脑盘符分配可能不同，无论这里提到的O还是下边提到的M，都以笔者的电脑为例），这说明物理光驱已经被成功屏蔽。

也许有朋友认为到此阶段就可以直接利用Alcohol 120%加载第四张盘的镜像来玩游戏了，如果这样想那可就错了。假如现在将游戏的镜像文件加载，经过STARFORCE 3的检测画面后，你会看到图8所示的对话框，系统要求你将游戏的第四张光盘插入光驱M。为什么会出现这种情况呢？尽管在BIOS中屏蔽了物理光驱，Windows也认为物理光驱是不存在的，但STARFORCE 3本身仍然认为"存在"一个物理光驱，并且会依照硬盘最后一个分区的盘符来自动给它认为"存在"的物理光驱按字母顺序分配一个盘符，就像在笔者的电脑中那样，笔者的硬盘最后一个分区是L，因此STARFORCE 3认为光驱的盘符应该是M，如果硬盘最后一个分区盘符是其他字母，也可以此类推。


图8

怎么解决这个问题呢？那就是修改虚拟光驱的盘符。因为系统要求把游戏第四张盘插入光驱M，在WinXP下可以通过"开始"→"控制面板"→"管理工具"→"计算机管理"打开管理页面，选择"存储"→"磁盘管理"，右键点击虚拟光驱O，选择"更改驱动器名和路径"，在打开的更改页面选择"更改"，指派驱动器号为M（图9），保存就可以使用了。这样STARFORCE 3就会认为虚拟光驱就是它要找的那个"存在"的物理光驱M，这样我们就巧妙地骗过了STARFORCE 3的"围追堵截"。


图9


图10

Win98的用户需要用右键点击"我的电脑"，选择"属性"→"设备管理器"→CDROM→AXV CD/DVD-ROM（不同的电脑此处可能略有不同），然后点击"属性"按钮，选择"设置"标签，如图10所示，我们只需要把"开始驱动器符号"和"最后驱动器符号"由O改成M即可，这样系统中的虚拟光驱O就变成了M，修改后一路点击"确定"，之后按系统提示重启电脑。

6.加载第四张盘的镜像到Alcohol 120%，运行游戏。 用鼠标右键点击虚拟光驱，在弹出菜单中选择"载入镜像"→"打开"，在弹出的对话框中选择第四张盘的镜像文件即可，镜像文件成功加载后会迅速出现游戏界面，这时只要点击"运行游戏"就可以了，接下来仍然会出现STARFORCE 3的检测界面，但它已经阻拦不住我们了，检测界面过后会停顿几秒，随之而来的便是游戏的精彩世界。

对于其他加密方法制作的程序，本方法一样适用，只要A-Ray Scanner支持其加密格式。P

奥丁神马——Sleipnir

□类型：网络浏览器　□版本：1.66
□大小：1.11MB　□性质：免费
□平台：Win98/Me/2000/XP，IE5.0以上版本　□主页：http://sleipnir.pos.to/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200419/sleipnir166.exe

Sleipnir是一款基于IE内核的多窗口浏览器。谈到Sleipnir名字的由来，还颇有些意思——在北欧神话中，Sleipnir是主神奥丁（Odin）的坐骑，它是一匹八条腿的骏马，软件的命名大概是因其"多窗口"特性。Sleipnir虽然外观朴实淡雅，但功能非常强大，除一般的浏览器常用功能外，还吸取了其他非IE核心浏览器的优秀特性，并加以改进和创新。软件赋予用户丰富和灵活的定制权，任何人都能找到适合自己习惯的操作方式；软件还具备强大的脚本支持，可方便地进行功能扩展。Sleipnir除了具备一般多窗口浏览器所具有的滤除广告、多代理设定、启动网页群组、快捷搜索引擎等功能外，还拥有自己的独到之处：绿色软件，解压缩后即可使用；可自定义菜单样式、快捷键、工具列、视觉效果和外部工具等细节设置，完全按个人需要进行合理的布置；利用指令码控制，用户可设计或加强Sleipnir的各种功能；独立的Favorite编辑器，具备全新且强大的URL管理功能；具备快照功能，可记住所有窗口浏览点，以便以后还原；软件拥有高度个性化的安全性设定和独特的安全层级定义，保障上网安全；可标选网页中的部分区域，用以检查源代码、摘取并筛选网址；内建可自定义的搜寻引擎列；支持Unicode等数种编码；可标亮关键词，醒目地显示想要的数据；可自动监视剪贴板URL，任何其他应用程序所复制的内容中含URL的可立即自动在Sleipnir窗口中打开。



可以灵活定制是最大的特点

工具快报

随着WinXP SP2这个号称微软最"豪华"大补丁包的发布，世界范围内掀起了一场升级狂潮。虽然SP2的兼容性不是十分完美，但并不妨碍广大用户的升级步伐——毕竟牺牲一部分兼容性来换取XP系统的安全稳定，还是值得的。笔者从SP2测试版本就开始了试用体验，发现SP2最实际的好处就是可以完全抵制网上猖獗的ActiveX控件的自动安装，这样自由自在的冲浪感觉，真的是久违了！另外，WinXP内置的防火墙也让用户省了不少购买此类软件的银子——也许有不少商家正在"义愤填膺"地怒斥微软抢了他们的饭碗，可是用户切切实实得到了实惠。

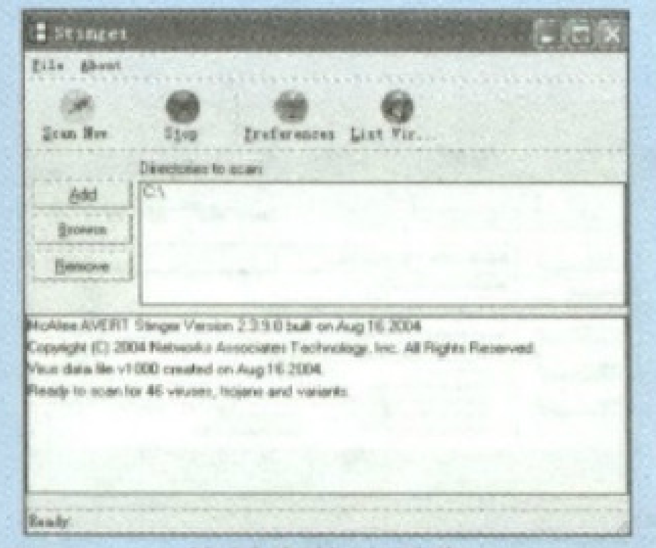
■河北 李岩



流行病毒专杀快刀——McAfee Stinger

□类型：病毒查杀　□版本：2.3.9
□大小：797kB　□性质：免费
□平台：Win98/Me/2000/XP　□主页：http://vil.nai.com/vil/stinger
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200419/stinger.exe

与Norton Antivirus等病毒防护软件不同，Stinger是一款专门针对流行病毒的查杀工具，更适合帮助用户处理一个已感染病毒的系统。Stinger由国际著名的安全软件公司McAfee开发，凭借其出色的性能，在推出后不久就赢得了广大用户的赞誉。Stinger采用McAfee的新一代扫描引擎技术，可进行进程扫描、数字文件扫描，并优化了扫描速度。软件可检测包括尼姆达、冲击波、震荡波、BackDoor、Mydoom等46种（至截稿时）流行病毒和木马程序，进行有效的清除并修复感染文件；通过定期更新，还可以查杀更多的流行病毒及其变种。软件的界面非常直观，点击绿色的"Scan Now"即可对C盘（默认）进行扫描，如果需要的话，点击"Add"或"Browse"按钮，可添加对其他的驱动器及目录进行扫描。默认Stinger会修复所有已发现的感染文件；点击蓝色的"Preferences"即可对软件进行详细的参数设置，如发现病毒时的处理办法等；点击紫色的"List Vir..."则可列出Stinger目前能够查杀的病毒名单。需要注意的是，Windows Me和Windows XP用户在使用该软件时，需要关闭"系统还原"功能（否则可能无法清除病毒文件）。



简单高效地杀毒

身临其境的音乐享受——DFX 7.0



□类型：音效增强　□版本：7.0 for Winamp
□大小：806kB　□性质：共享（3D环绕功能不能使用）
□平台：Win98/Me/2000/XP/2003　□主页：http://www.fxsound.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200419/dfxInstall-Winamp.exe

经常使用Winamp的朋友，恐怕没有几个不知道著名的音效增强软件DFX的吧？这款由FXSOUND公司开发的优秀软件以出色的增强音效受到音乐爱好者的喜爱。近日，FXSOUND公司推出了DFX最新的7.0版本。当你看到DFX 7.0的全新界面时，即使是老用户也会感到惊喜——比起曾广受好评的DFX 6，新版本的界面显得更加时尚。另外全新改进的Mini模式也非常精致。新版本与以往版本最大的不同，就是增加了动态声频频谱分析器，这个强大的工具可让你"雕磨"增强设置以获得最优化的声音。除内置的39种音响风格，DFX 7.0还增加了两个新的音频处理模式：Music Type Ⅱ模式特别针对现代、高节奏音乐风格作了最佳优化，而Speech模式则是电影、电台广播和音乐书的最佳欣赏模式。此外，DFX 7.0改进了声音处理，使音效更出色。注册后还可以享受到震撼的3D Surround效果和HeadPhone功能。



中看也中用的播放器



Mini模式也很好用

图像处理小帮手——BetterJPEG

□类型：图像处理　□版本：1.2
□大小：404kB　□性质：试用（30天试用期）
□平台：Win98/Me/2000/XP　□主页：http://www.betterjpeg.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200419/bjpg.exe



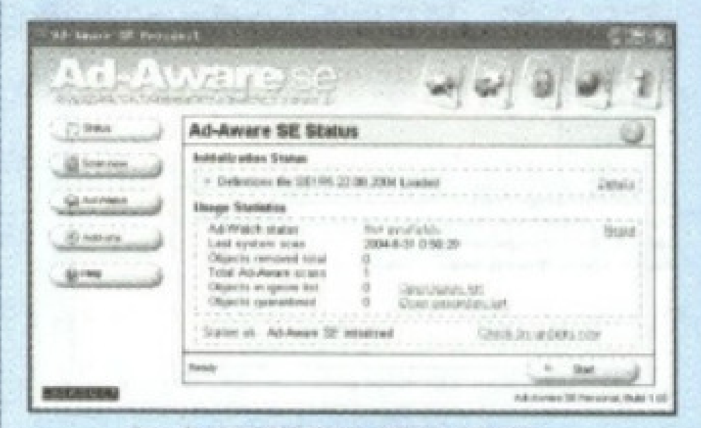
可以将JPEG图像的损失减到最小

现在是数码时代，相信很多朋友像笔者一样拥有数码相机。在拍摄美丽风光景色的同时，你也许会为下面的问题感到困扰：如何才能将拍摄日期、内容或版权信息插入照片呢？如何清除图像中讨厌的"红眼"呢？如何才能快速处理批量图片呢？如果我用一款图像编辑器来处理和再次保存照片，图像质量下降怎么办？虽然目前市面上有许多图像编辑工具，但可以完成大部分基本图像操作而没有再压缩损失的工具却很少——BetterJPEG可以做到。当图像另存为JPEG（目前数码图像格式的流行标准）时，BetterJPEG并没有再次压缩整个图像，它只是压缩图像已经改变的部分，保留原始质量和取样设置。BetterJPEG可实现图像无损旋转和剪裁，支持高度自定义的Date/EXIF信息/文本插入，具备高级无损"红眼"清除功能，可复制/粘贴到外部编辑器以便修改；可进行快速的多图片处理；支持多极撤销/重做，还可以进行元数据保存和压缩优化。

让间谍软件无处躲藏——Ad-Aware

□类型：系统安全　□版本：SE Personal 1.04
□大小：2.5MB　□性质：免费
□平台：Win98/Me/NT/2000/XP/2003　□主页：http://www.lavasoftusa.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200419/aawsepersonal.exe

Ad-Aware是老牌间谍软件（spyware）清除工具，它可以扫描计算机硬盘中已接收的其他网站发送的广告跟踪文件及相关文件，并安全地将它们删除掉，使你不会因它们泄露自己的隐私和重要数据。这里给大家介绍的Ad-Aware SE Personal版本是完全免费的，提供了基本的间谍软件检测和清除功能。软件界面十分漂亮，操作起来非常简单，点击"Scan Now"按钮，即可对系统进行一次彻底的扫描。Ad-Aware的扫描速度相当快，能生成详细报告，还具备方便的在线升级功能。此次推出的新版本在性能上有了很大提升——扩展的内存扫描现在可以扫描一个进程所装载的所有模块，而扩展的注册表扫描现在可以扫描多用户的注册表分支；新版本采用了全新的CSI（代码次序鉴定）技术，以识别间谍软件的新变种；整合了全新的扫描引擎，扫描的速度和效果有显著提高；增加了新的调整设置选项，对用户界面进行了改进，支持定制图形skin；另外还采用了全新的扫描结果浏览方式，包括扫描概要和详细注释。



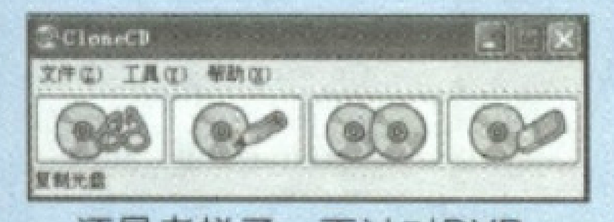
如今间谍软件越来越多，这个最好常备

绵羊归来——CloneCD 5.0



□类型：刻录工具 □版本：5.0
□大小：2.29MB □性质：共享（试用期21天）
□平台：Win98/Me/2000/XP □主页：http://www.slysoft.com/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200419/SetupCloneCD5000.exe

经常在电脑上刻录光盘的朋友，肯定都很熟悉CloneCD，该软件虽然大小仅2MB多一点，可是受欢迎程度丝毫不逊于大名鼎鼎的Nero和EasyCD Creator，使用它可以让人们用最简单的方法完整忠实地复制一张光盘。虽然随着欧洲新版权保护法的颁布，CloneCD的开发商Elaborate Bytes AG不得不把它转让给了SlySoft公司，但在新开发者的努力下，这只可爱的绵羊（CloneCD的标志）并没有从我们的视线中消失。今天给大家介绍的，便是其最新发布的5.0版本。新版本增加了读取大多数DVD格式的能力；配合AnyDVD，可以刻录“复制保护”类型DVD；增加刻录DVD-R、DVD-RW、DVD+R、DVD+RW、双层DVD+R和DVD-RAM碟片功能；新增擦除DVD-RW和DVD+RW碟片功能；新增.dvd“分割文件”镜像格式，这种格式用于FAT32分区并与VirtualCloneDrive兼容；增加刻录其他程序（如Nero或CloneDVD）创建的.iso和.udf格式功能。



还是老样子，不过对DVD支持还不错

让你的桌面动起来——DesktopX

□类型：桌面增强 □版本：2.2
□大小：12.9MB □性质：免费
□平台：Win98/Me/2000/XP □主页：http://www.stardock.com/products/desktopx
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200419/desktopx_public.exe

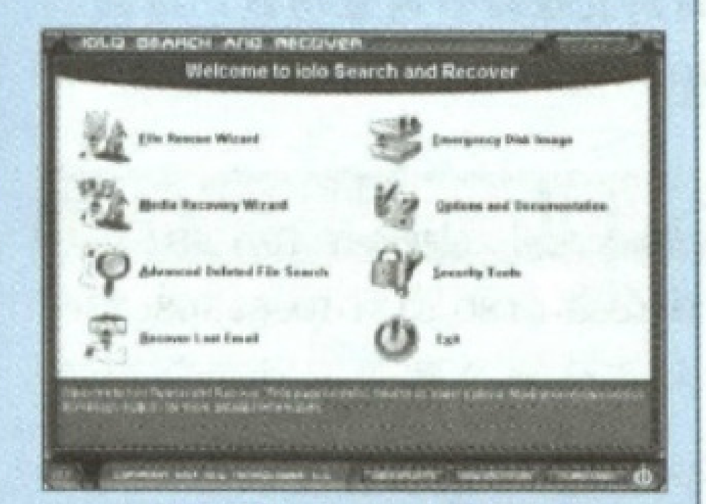
DesktopX是由Stardock公司推出的一套有趣的桌面改变工具，可通过为Windows桌面增加“装饰”、主题、动态图标等，让桌面“动起来”，为枯燥的电脑操作增添不少乐趣。DesktopX可根据用户的需要尽可能地改变Windows桌面，你完全可以在桌面上拥有时钟、日历、MP3播放器或赏心悦目的动画，其对象可在标准的Windows桌面上与图标并排排列；DesktopX也可以用来改变桌面，使其类似于漂亮的Mac操作系统。软件具有良好的扩展性，可用VBScript对目标进行扩展；还可以将完成的桌面打包并上传到互联网上与他人共享；软件经过优化设计，资源占用率很低；DesktopX的缤纷效果有时可能会让你感到眼花缭乱，这时只需按下快捷键即可隐藏或放置到其他窗口顶端。


这样的桌面还是很新奇的

误删文件我不怕——Search and Recover

□类型：系统加强 □版本：2.0
□大小：2.93MB □性质：共享（30天试用期）
□平台：Win9X/Me/NT/2000/XP □主页：http://www.iolo.com/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200419/searchandrecover.exe

Search and Recover是由著名软件公司iolo开发的一款实用的工具软件，具备强大的数据恢复功能。软件可快速恢复包括文档、图像、视频、音乐、E-mail等文件；内含强大的搜索功能，还可在恢复删除文件前进行预览，帮助你迅速找到所需文件，非常方便；拥有为紧急情况恢复准备的高级磁盘镜像工具。软件界面美观、使用简单，用户可轻松进行各种操作，通过内置的在线升级工具，可及时进行版本更新。新近发布的2.0版本又增加了不少实用的功能：新增Media Recovery Wizard（媒体恢复向导），可迅速恢复MP3播放器、数码相机和其他便携式媒体播放器上误删除的音乐、照片和电影文件；增强的数据预览，能让你在恢复前查看和处理误删除的条目（以它们原来的格式）；新的step-by-step式的恢复向导，使数据恢复更加快速和简便；紧急磁盘镜像（Emergency Disk image）现在支持压缩，有效地节省了空间。有需要的朋友，不妨试试这款出色的数据恢复软件。

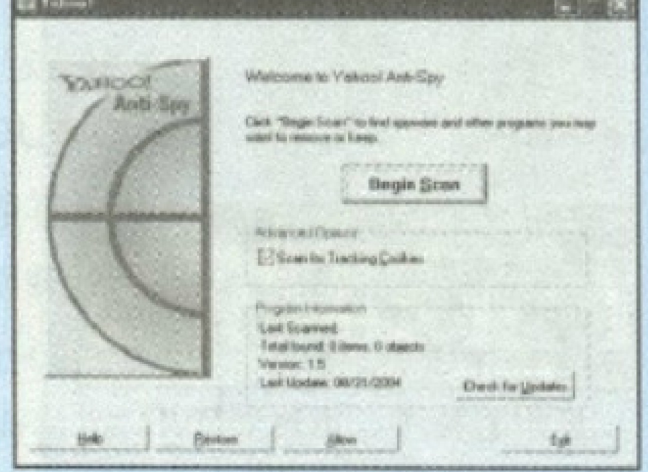


你常在不小心的时候需要它

独具特色——Yahoo! Toolbar

□类型：系统增强　□版本：5.5.5.0
□大小：2.97MB　□性质：免费
□平台：Win98/Me/2000/XP/2003，IE 5.0及以上版本　□主页：http://toolbar.yahoo.com
□下载：http://toolbar.yahoo.com


增加Anti-Spy软件，所以大了点


扫描间谍软件

“工具快报”栏目曾先后给大家介绍过Google Toolbar和MSN Toolbar，这两款工具强大的弹出窗口拦截功能给我们留下了深刻的印象。而雅虎也推出了Yahoo! Toolbar的最新版本，与前面两款不同的是，Yahoo! Toolbar独具反间谍（Anti-Spy）功能。除内嵌互联网搜索、弹出窗口拦截和方便的书签功能外，还附赠Anti-Spy软件，点击醒目的黄色“目标靶”按钮，即可打开Yahoo! Anti-Spy，点击“Begin Scan”即可对系统进行扫描，查找并卸载可能隐藏间谍软件的程序，非常实用。Yahoo! Toolbar还可以按你自己的要求进行自由定制，十分体贴用户。相比Google/MSN Toolbar不到1MB的大小，Yahoo! Toolbar近3MB的“体型”是大了些，但鉴于其强大多样的功能，还是值得一试的。

软件升级快报

傲游（Maxthon）（原名MyIE2）V1.0.0250 标准版：支持WinXP SP2的弹出窗口管理和ActiveX管理；可以选择不同的网络设备；加入Unicode编码到菜单项；修正一些网页的iframe缩放引起整个页面缩放问题，修正皮肤文件安装的一个问题及其它的一些bugs。下载：http://www3.skycn.com/soft/14881.html。

Flash MX 2004 v7.2 Patch（简体中文版本）：著名网页制作工具的最新补丁。该升级包增加了400多个新的代码范例和21个新的文档范例FLA源文件，改进了文档的质量和精确性，增强了ActionScript和组件文档，改变ActionScript语言参考和应用组件手册，使帮助系统更易于使用。下载地址：http://download.macromedia.com/pub/flash/updates/mx2004/update_fmx2004_7.2_cn.exe。

DirectX 9.0c：微软开发的图形应用程序接口。新版本加入了对ATI 3dc纹理压缩技术的支持，加入了NVIDIA的GeForce 6系列显卡所支持的Shader Model 3.0，另外还修正了DirectX 9.0b中的一些错误。下载地址：http://download.microsoft.com/download/8/1/e/81ed90eb-dd87-4a23-aedc-298a9603b4e4/directx_9c_redist.exe。

Nero 6.3.1.20：知名刻录工具软件。新版本支持最新的刻录机；用户能够识别是否需要更新DirectX来处理MPEG2文件；更新了帮助文档；解决了与Windows XP SP2的兼容性问题；解决在专业特性方面的本地化问题；可以更改多种驱动器的启动类型。下载地址：ftp://ftp.nero.com/nero63120.exe。

ZoneAlarm 5.1：出色的个人防火墙。新版本增加对微软安全中心的支持，增加对Windows XP SP2的支持，另外修正了一些Bug。下载地址：http://download.zonelabs.com/bin/free/1012_zl/zlsSetup_51_011.exe。

Winamp 5.05：经典的MP3播放工具。新版本修正了5.04版本的安全Bug；修正了通过DirectShow出现的视频上下颠倒问题；将JTFE插件升级为最新的0.96c版本；当第一次载入一个skin时会出现提示。下载地址：http://download.nullsoft.com/winamp/client/winamp505_full.exe。

CloneDVD 2.4.3.5：优秀的DVD刻录软件。新版本在转码时可进行暂停/继续操作，改进了各项操作提示音，更新了writedvd.dll、elbycdio.sys和elbycdio.dll文件，修正了一些Bug。下载地址：http://files.elby.ch/download/SetupCloneDVD2.exe。

SnagIt 7.1.1：著名截图工具。新版本在使用自动滚动时，新增截取向下滚动的列表框控制内容功能；增强的网页抓图功能可在捕捉URL时指定端口数字；另外修正了一些Bug。下载地址：ftp://ftp.techsmith.com/pub/products/snagit/SnagIt.exe。

IE6 SP1累积安全更新程序KB867801：该补丁修正了IE6 SP1中最新的安全漏洞，此外还包含自IE6 SP1发布以来的全部安全更新。下载地址：http://download.microsoft.com/download/7/c/f/7cf4f480-1eea-4180-a13f-f0e6e368c236/IE6.0sp1-KB867801-x86-CHS.exe。

Foobar2000 v0.8.3：MP3播放工具后起之秀。新版本改进了批量标签的“重命名文件”特性，现在包含复制文件的选项；播放增益扫描比以前更快；另外修正了一些问题。下载地址：http://www.foobar2000.com/foobar.exe。

ICQ Lite 4.1 Build 1836：老牌即时通信工具。新版本增加ICQ Video功能（目前只支持Windows XP），可进行一对一视频聊天；新增多用户聊天功能；另外修正了一些问题。下载地址：ftp://ftp.icq.com/pub/ICQ_Win95_98_NT4/ICQ_4/Lite_Edition/icq4_setup.exe。

平时我们使用图表向导生成的图表虽说可以动态更新，但并不具备交互功能，也就是说图表不能随着工作表的环境自动变化。很多时候，由于资料不全面或客观条件限制，无法立即制作出最终的图表，此时就有必要制作一个能自行更改的交互图表。下面以创建自行扩大的图表为例介绍Excel交互式图表的创建。

文字和数据的彼端

——Excel图表功能连载（四）



■重庆 烟波

一、创建图表

	A	B
1	date	cost
2	1-Aug	12
3	2-Aug	8
4	3-Aug	20
5	4-Aug	14
6	5-Aug	6
7	6-Aug	9
8	7-Aug	5
9	8-Aug	13
10	9-Aug	10
11	10-Aug	9

图1

如图1是某人8月上旬每天的生活开支，我们以此为依据用图表向导，创建一个记录每天开支的图表。具体创建过程就不详说了，这里只对几个细节说一下。在“源数据”对话框的“系列”标签中，“名称”设置到B1单元格中，“值”设置到B2:B11区域中，“分类（X）轴标志”设置到A2:A11区域中（图2）。创建后的图表如图3所示。

图2

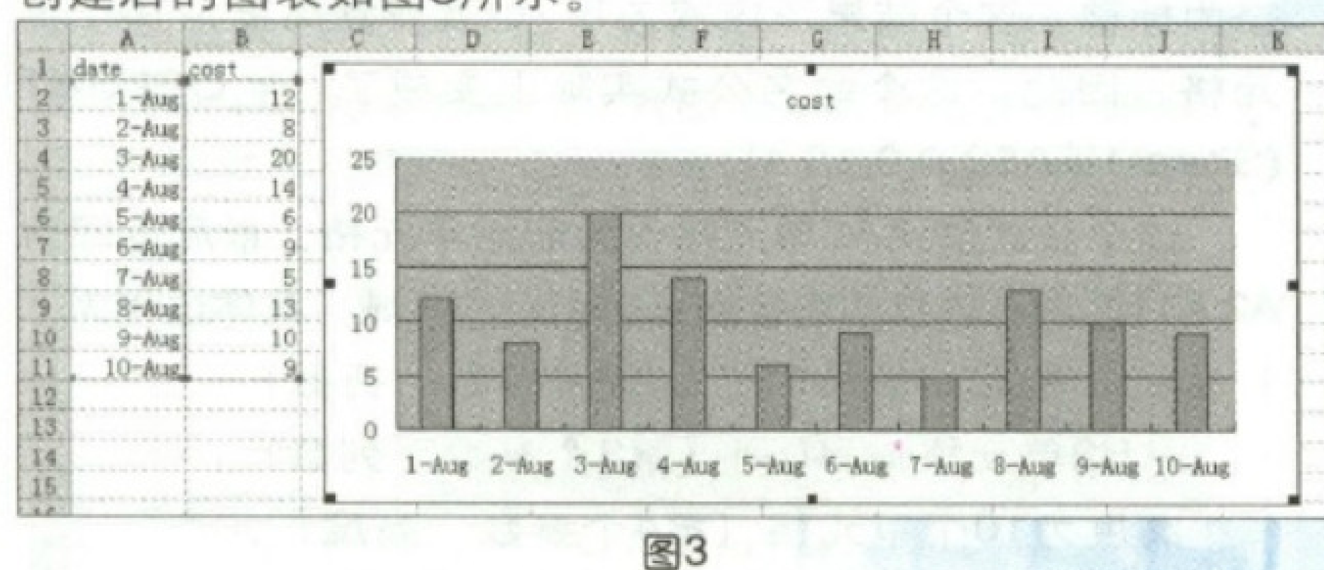


图3

二、图表与SERIES公式

我们都知道图表是表格数据的图形化方式，那么图表和表格数据到底是怎么联系起来的呢？为它们两者牵线搭桥是SERIES公式。在Excel中，每个图表系列都有自己的SERIES公式，点选图表内的某一系列时，它的SERIES公式就会出现在公式栏中。如图4，地址栏中显示的是只有一个数据系列的图表的SERIES公式。

虽然SERIES公式显示在地址栏中，但它并不是真正的公式，不能把这个公式放进单元格中，不能在SERIES公式内使用工作表函数，但能编辑SERIES公式里的变量以修改系列所用的区域。要编辑SERIES公式，只需点选图表中的一个系列，等SERIES公式出现在地址栏中后，单击地址栏即可编辑。

如图4所示的图表只包含单个数据系列，它的SERIES公式为：=SERIES(Sheet1!$B$1,Sheet1!$A$2:$A$11,Sheet1!$B$2:$B$11,1)，这个SERIES公式表明：系列的名称位于单元格B1中；分类标志位于A2:A11区域中；数值位于B2:B11中。

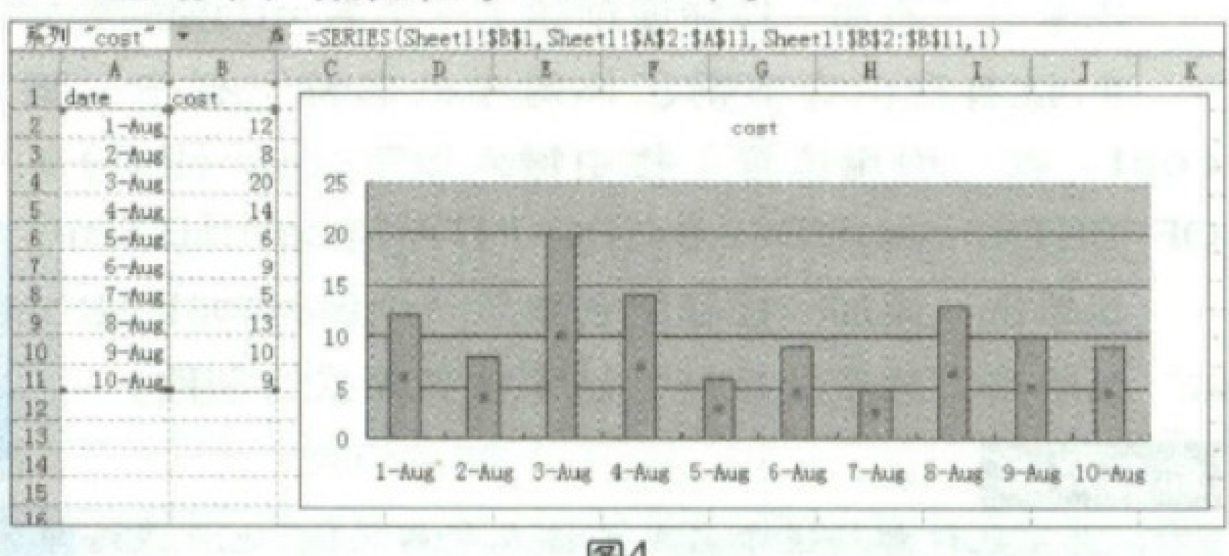


图4

到目前为止，这只是一张普通的柱形图，如果你在A12和B12中输入数据，这个图表并不会显示新添的数据。接下来我们要做的就是改变这种状况，让新添的数据自动显示在图表中。

三、创建命名公式

为了达到引用复杂范围的目的，我们需要使用命名公式代替SERIES公式中的范围引用。接下来我们就来为SERIES公式中的分类标志和值创建命名公式。

1.单击“插入”→“名称”→“定义”菜单项，打开“定义名称”对话框。

2.在“在当前工作簿中的名称”栏中，键入date，在“引用位置”栏中键入以下公式（图5）：=OFFSET

SERIES公式的语法

SERIES公式的语法表达式如下：= SERIES(series_name, category_labels,values,order)

series_name（系列名称）：图例所用系列名称的单元格引用。如果图表中只有一个系列，如图4，此名称变量可用作标题。这个变量也可以由文本加引号组成。如果省略，Excel将自动创建一个默认的系列名称，如SERIES1。

category_labels（分类_标志）：就是类别数轴标号的范围，如果省略，Excel使用从1开始的连续整数。

values（值）：这是SERIES公式必须的参数，它包含的是系列的数据范围。

order（次序）：它也是SERIES公式必须的参数，定义数据系列次序的整数，这个参数只有当图表包含多个数据系列时才是有关的。

SERIES公式中的范围引用总是绝对的，并且它们总要包括工作表的名称，如图4。一个范围的引用可以由不连续的范围构成，如果这样，每个范围由逗号隔开，并且把参数括在圆括号里。在下面的SERIES公式中，数据范围由B2:B3和B5:B7构成：

= SERIES(,,(Sheet1!$B$2:$B$3,Sheet1!$B$5:$B$7),1)

虽然SERIES公式可以引用其他工作表中的数据，但同一系列的数据必须位于同一工作表中。如下面的SERIES公式是非法的，因为数据系列引用了两个不同的工作表：

= SERIES(,,(Sheet1!$B$2,Sheet2!$B$5),1)

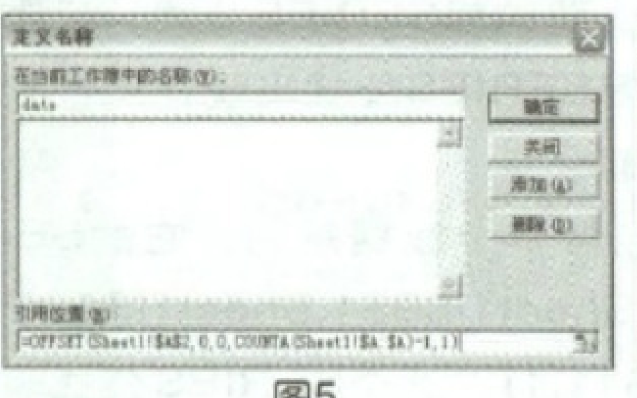


图5

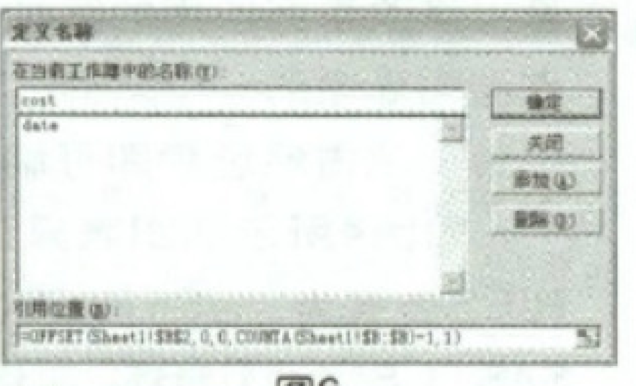


图6

(Sheet1!$A$2,0,0,COUNTA(Sheet1!$A:$A)-1,1)

3.单击“添加”按钮便创建了一个名为date的公式。

4.接着在“在当前工作簿中的名称”栏中，键入cost，在“引用位置”栏中键入以下公式（图6）：= OFFSET(Sheet1!$B$2,0,0,COUNTA(Sheet1!$B:$B)-1,1)

5.单击“添加”按钮便创建了一个名为cost的公式。

6.单击“确定”按钮，结束命名公式的创建。

命名公式

大家也许都知道命名单元格或命名区域，也就是给单元格或区域取一个别名。如果在图5所示“定义名称”对话框中的“引用位置”里包含了公式、函数等，我们便把这种命名行为称为命名公式。

如图7，在“定义名称”对话框中创建名为sum10的命名公式，在“引用地址”栏中输入“=sum($A$1:$A$10)”，创建完成后，在任何一个单元格中键入=sum10，都将返回A1:A10的总和。

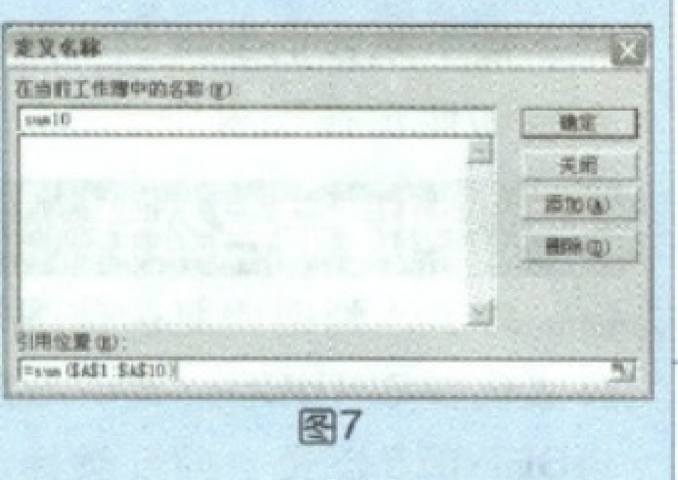


图7

注意： 通常，用于命名公式的单元格地址和区域地址都是绝对地址——在行和列引用的前面有一个美元符号“$”。不同于正常的公式，一个命名的公式不存在一个单元格内，而是存放在Excel的存储器内，并且没有单元格的地址。引用这个公式的名称就可以得到这个命名公式的确切结果。

OFFSET函数

创建自行扩大图表的关键是掌握OFFSET函数。它是一个偏移量函数，以指定的引用为参照系，通过给定偏移量得到新的引用。返回的引用可以为一个单元格或单元格区域。并可以指定返回的行数或列数。

OFFSET函数的语法表达式为：

OFFSET(reference,rows,cols,height,width)

Reference（引用）：作为偏移量参照系的引用区域。Reference必须为对单元格或相连单元格区域的引用；否则函数OFFSET返回错误值#VALUE!。

Rows（行数）：相对于偏移量参照系的左上角单元格（假设Reference为一个区域），上（下）偏移的行数。如果参数Rows为5，则说明目标引用区域的左上角单元格比reference低5行。行数可为正数（代表目标区域在起始引用的下方）或负数（代表目标区域在起始引用的上方）。

Cols（列数）：相对于偏移量参照系的左上角单元格，左（右）偏移的列数。如果参数Cols为5，则说明目标引用区域的左上角的单元格比reference靠右5列。列数可为正数（代表目标区域在起始引用的右边）或负数（代表目标区域在起始引用的左边）。

Height（高度）：即所要返回的引用区域的行数。Height必须为正数。

Width（宽度）：即所要返回的引用区域的列数。Width必须为正数。

例如“=OFFSET(C3,2,3,1,1)”显示单元格F5中的值，“=SUM(OFFSET(C3:E5,-1,0,3,3))”对数据区域C2:E4求和，“=OFFSET(C3:E5,0,-3,3,3)”返回错误值#REF!，因为引用区域不在工作表中。

有了命名公式和OFFSET函数方面的知识，前面图5中命名公式“date：= OFFSET(Sheet1!$A$2,0,0,COUNTA(Sheet1!$A:$A)-1,1)”就不难理解了。COUNTA()函数返回的是所选范围内所有非空白的单元格个数，如果A列（A:A区域即整个A列）中有11个非空单元格，则COUNTA()函数将返回11，由于该列的第一个单元格为标题，这个结果还应减去1，也就得到高度为10个单元格。因此，这个命名公式实际上变成了：= OFFSET(Sheet1!$A$2,0,0,10,1)。

这个公式使用A2单元格作为起始单元格，最后返回为A2:A11区域，这是图表数据系列引用的区域。具体过程为：

从B2单元格偏移0行（第2个参数，行数）；

从B2单元格偏移0列（第3个参数，列数）；

高度为10个单元格（第4个参数，高度）；

宽度为1个单元格（第5个参数，宽度）；

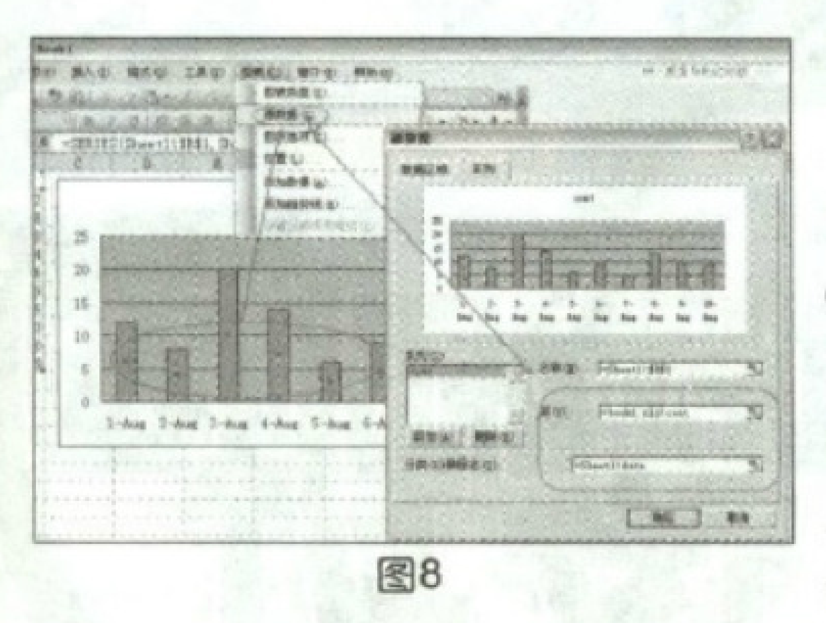
新添加一行数据时，OFFSET函数便返回A2:A12区域的引用。

四、修改图表数据

最后一步就是修改前面用图表向导创建的图表，用两个命名公式代替SERIES公式中的范围引用。

1.激活图3中的图表，单击“图表”→“源数据”菜单项，调出“源数据”对话框。

2.在“值”框中，键入“=book1.xls!cost”。


图8

3．在“分类（X）轴标志”框中，键入“=Sheet1!date”。

4.核实该对话框中的数据准确无误后，单击“确定”按钮（图8）。

注意：在第二步和第三步中，工作表或工作簿的名称和一个惊叹号先于新名称data和cost，由于命名公式是工作簿级的名称，所以应当先键入工作簿名称、惊叹号，接下来是相应的名称。如果工作表名称或工作簿名称包括一个空格符时，需要用单引号引起来，如：='date cost.xls'!cost。

Excel中的名称

Excel提供了两类名称：工作簿级的名称和工作表级的名称。工作簿级的名称，使用范围是整个工作簿。通常为某个单元格或区域创建了某一名称后，这个名称在这个工作簿中的任何一个工作表中都可以使用。

使用者也可以创建工作表级的名称，工作表的名称可以合并为工作表名称的一部分。例如“Sheet1!date”是某一工作表级的名称。在创建了“Sheet1!date”这个名称后，就可以在Sheet1工作表的公式中使用了，而且可不带这个工作表的限定符，例如=date*4。

工作表级的名称是很有用的，因为它们允许使用者可以在不同的工作表中使用相同的名称。例如，可以创建“Sheet1!date”、“Sheet2!date”和“Sheet3!date”这样的工作表级的名称。每个名称引用在各自工作表中相应的单元格。使用date名称的某一公式使用各自的工作表定义。

在本文中介绍的公式命名都是指工作簿级的名称，因为它们前面并没有放某一工作表的名称。在“源数据”对话框的某一栏中，一旦键入某名称，Excel（由于某些原因）会要求对这个名称以工作表名称或工作簿名称加以限定。

五、试用

为了检验前面创建的自动扩大图表确实可以自动扩大，可在A、B两列中输入新数据，或将A、B两列的最后两个单元格中的数据删除，看图表是否自动更新（图9）。

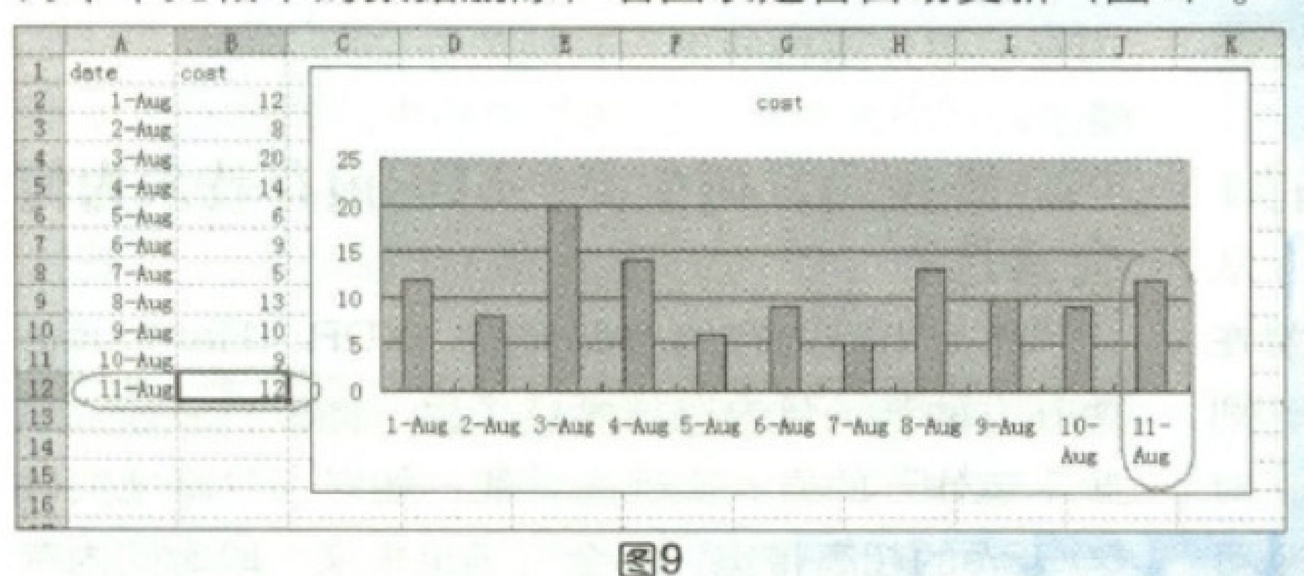


图9

六、利用滚动条控制数据系列

前面介绍了如何创建自动扩大的图表，接下来我们反过来思考一下问题，假如我们表格中的数据是确定的，有没有办法通过调整图表的相关功能，以决定显示的多少。如图10所示的图表就具备这样的功能，通过拖拉图表中的滚动条，可决定显示的天数。下面我们就将上面的图表修改成具有滚动条功能的图表。

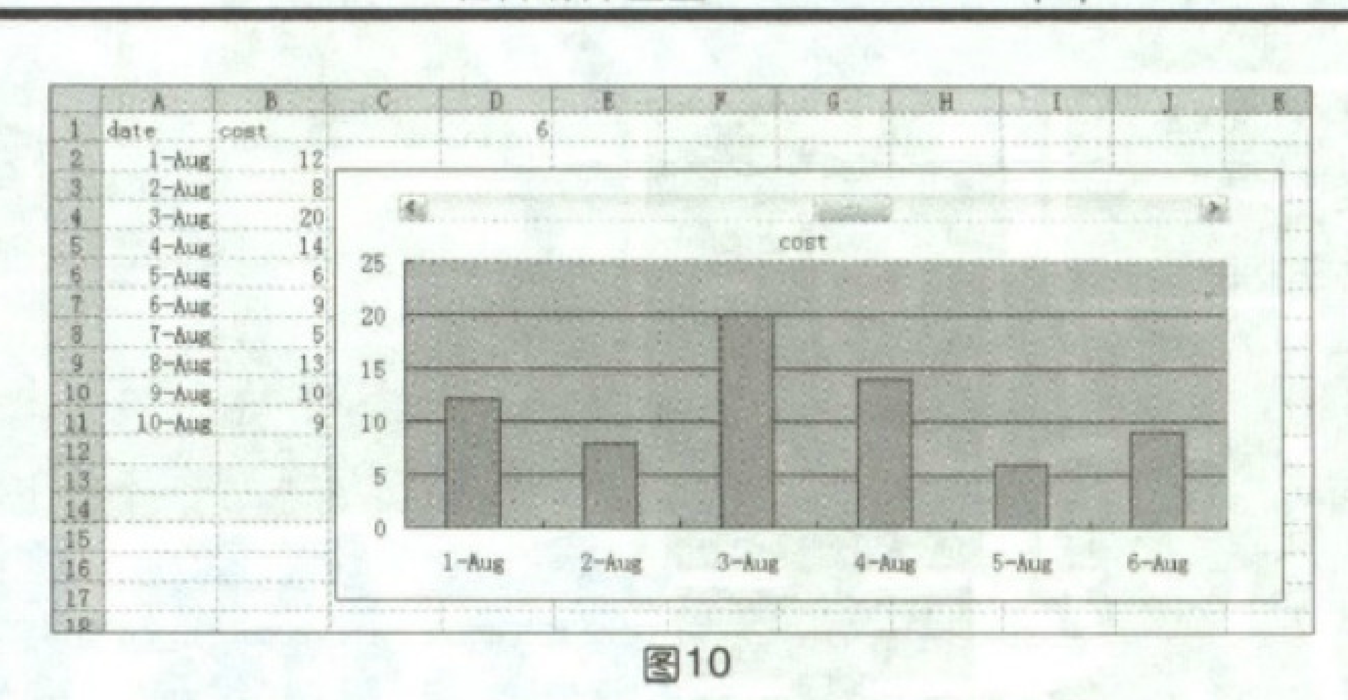


图10

定义几个名称

1.在D1单元格中输入一个小于10的自然数，我们的目的是使D1单元格中输入几，那么在图表中就显示到第几天。

2.单击“插入”→“名称”→“定义”菜单项，打开“定义名称”对话框，分别定义date1和cost1两个名称。date1定义为：= OFFSET(Sheet1!$A$2,0,0,Sheet1!$D$1,1)

cost1定义为：= OFFSET(Sheet1!$B$2,0,0,Sheet1!$D$1,1)

这样OFFSET函数使用D1中的数据作为高度参数，最后的结果将是D1中的数据控制这个图表中显示多少个数据点。

3.和前面的例子一样，激活图表，单击“图表”→“源数据”菜单项，调出“源数据”对话框。在“值”框中，键入“=book1.xls!cost1”。在“分类（X）轴标志”框中，键入=Book1.xls!date1。核实该对话框中的数据准确无误后，单击“确定”按钮。

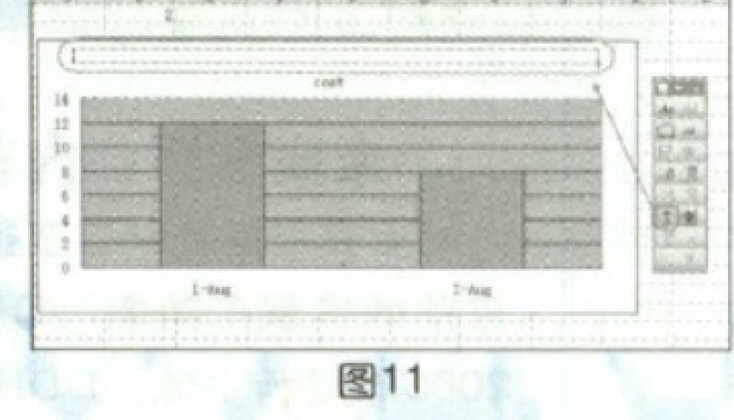
4.我们在D1单元格中输入一个10以内的自然数，看看图表中的数据点是不是变化呢？

添加滚动条

其实滚动条并不是必须的，只是它使用起来更方便，利用鼠标移动滚动条要比改变D1单元格中的数值容易一些。

1.单击“视图”→“工具栏”→“窗体”菜单项，打开“窗体”工具栏。

2.单击图表，激活它。接着单击窗体工具栏中的“滚动条”控件，然后在图表顶端按住左键拖拉以创建该控件（图11）。


图11

3.右键单击“滚动条”，从弹出来的快捷菜单中选择“设置控件格式”，打开“对象格式”对话框。

4.在“对象格式”对话框中，单击“控制”标签，在“最小值”框中键入1，在“最大值”框中键入10（对于该图表最大值为10），在“步长”框中键入1，“页步长”设为3，在“单元格链接”框中键入Sheet1!$D$1，最后单击“确定”。

完成以上步骤后，D1单元格中的数值就可以由滚动条控制了，数值的取值范围在1～10之间，这个值对应在图表中显示的数据点数量，最后的结果如图10。



展望存储世界的接班人

■福建 知足常乐

在过去半年里，Prescott P4与Athlon 64、NV40与R420强强对话，i915/925系列PCI-E芯片组引领代PC架构大变革……在“眼球经济”的驱动下，玩家们的注意力大多集中在处理器、图形芯片、主板芯片组等快速发展的产品上，而来自存储世界的变化，似乎逐渐被人们遗忘了。事实上，作为计算机系统的重要组成部分，存储技术的发展同样值得我们关注和期待。

内存篇

搭上串行时代的快班车

放眼当前电脑内部的各个配件，我们不难发现一个有趣的现象：硬盘、显卡等设备的传输技术正积极地往串行方向发展，而系统的另一重要主角内存却一直停留在并行传输时代。回想当年，Intel力捧RDRAM（Rambus DRAM）内存，为的就是引领内存走向串行时代，只是受限于生产成本等因素，最终结果只能事与愿违。“从哪里跌倒，就从哪里爬起来”，Intel始终没有放弃对内存实现串行运作的研究，在今年春季的IDF大会上，它向业界宣布了一种全新的内存模组技术——FB-DIMM，借助该技术，传统的并行内存将轻松搭上串行时代的快班车。

一、未雨绸缪：内存技术需要再次革新吗？

业界很早就制订了直至2010年的内存发展计划，从目前的发展形势看，DDR2-533及DDR2-667有望在2005年成为主流，DDR2之后我们将迎来DDR3，计划中最高规格的DDR3-1600能提供12.8GB/s的带宽。对于桌面PC系统，DDR2及其后续产品的性能指标完全可满足需要，Intel为什么还要对内存技术再次革新？

1.适应未来的多核心处理器

长期以来，电脑性能的提升主要依靠CPU主频的不断攀升，但主频达到一定程度后，高功耗却成了不可回避的棘手问题。面对严峻的形势，发展多核心处理器成了普遍共识。按照Intel的的规划，明后两年它的全线产品将步入双核心时代。在中高档服务器领域，多核心处理器的架构也将被广泛应用，CPU在运算能力增强的同时，对数据吞吐量的需求也大幅增加，内存系统能否提供充足的带宽，将直接影响到CPU性能的发挥。

2.克服内存容量的扩展瓶颈

基于并行结构的内存技术，存在着信号易受干扰的缺陷，在工作频率提升的同时，系统内容许安装的内存模组数量反而下降，容量扩展将成为难题。现有的DDR2内存系统最多只能支持8GB的容量，为满足中高端服务器对容量不断增长的需求，内存的运作架构向串行转换势在必行。

二、既生瑜，何生亮：XDR内存技术为何会落选？

作为串行内存的典型代表，XDR（Rambus公司开发的下一代内存技术）采用“低位宽总线、高频率运作”的方式实现高性能，能轻而易举地突破60GB/s的超高带宽，完全可满足未来一段时间内存系统对带宽的需求。面对如此诱人的“蛋糕”，Intel为何还要“另起炉灶”搞起FB-DIMM技术？

“吃一堑，长一智”，RDRAM失败的教训让Intel记忆深刻。作为RDRAM的接班人，XDR解决了内存延迟时间过高的问题，但它的逻辑结构完全不同于现有的DDR和DDR2，甚至连制造设备都无法通用。在生产成本居高不下的情况下，如果Intel贸

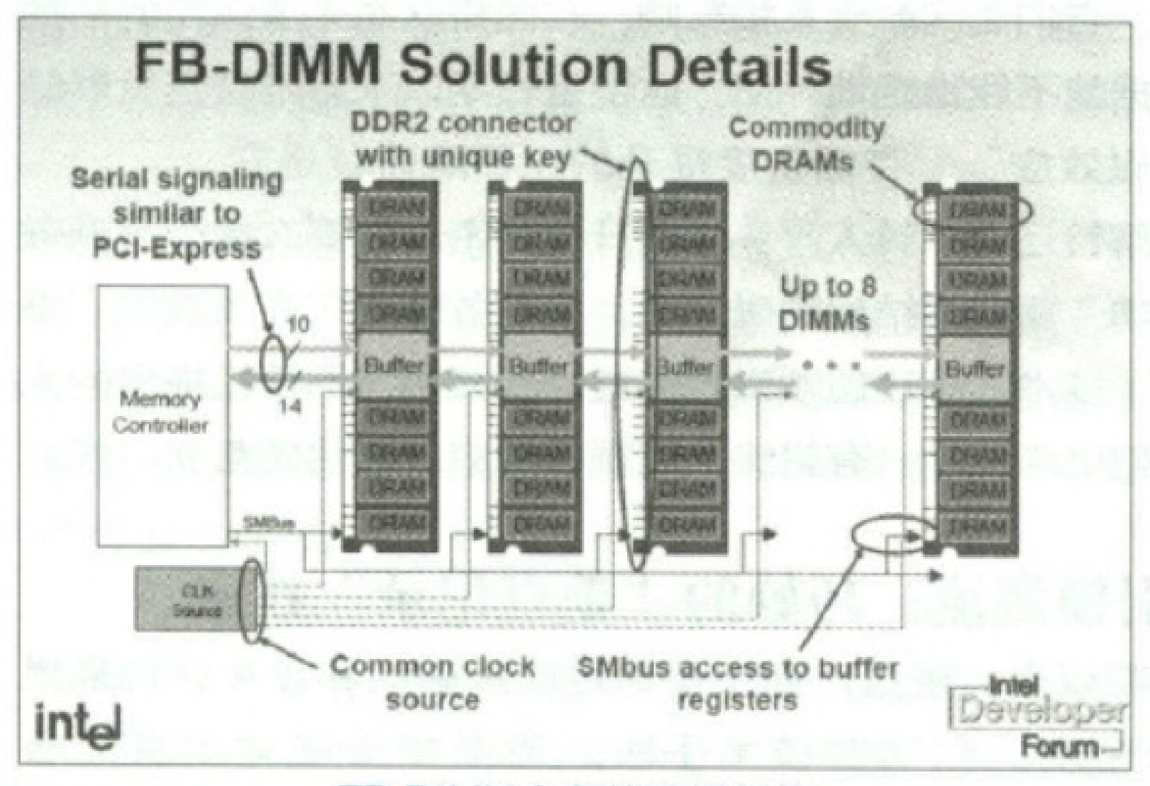
然推广XDR内存，很可能会重蹈昔日RDRAM的覆辙。对于Intel来说，理想的方案是找到既能提升内存带宽，又不需要对现有生产线进行多大改造，成本和性能之间的矛盾能一举被化解，但这样两全其美的事情究竟有没有？

“不怕做不到，就怕想不到”，想必大家对PCI Express显卡上的桥接方案一定不陌生吧，FB-DIMM内存技术正是借助了同样的技术原理。它的全称是“Fully Buffered DIMM”（全缓冲模组），通过在普通DDR2内存上增加一枚充当数据传输中介的缓冲芯片，基于并行架构的传统内存就可轻松搭上串行这趟“快车”。

三、神秘面纱：FB-DIMM是如何运作的？

1.本质变化：使用串行总线进行通讯

使用串行总线进行通讯是FB-DIMM架构的最大特点。在与内存控制器的连接上，FB-DIMM内存采用了类似PCI Express的高速串行总线，通过差分信号技术，由两条线路的电压差来表达一个信号。

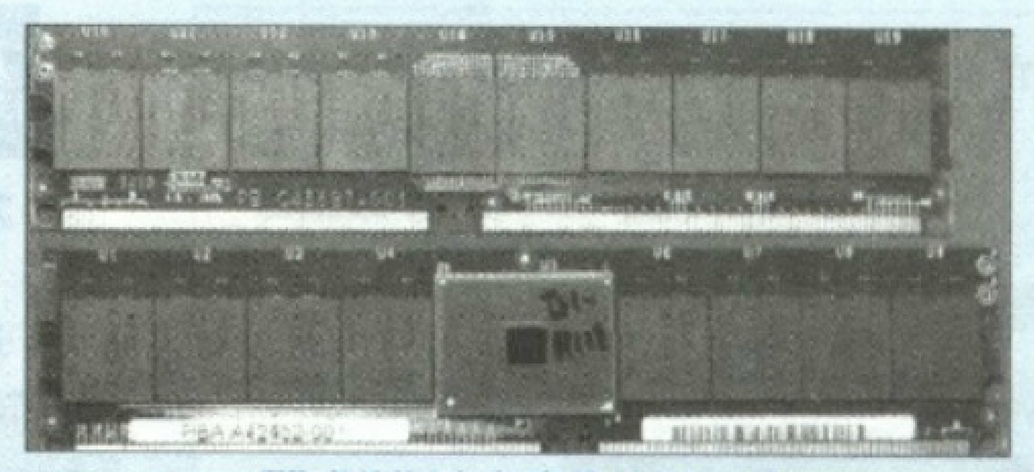


FB-DIMM内存的逻辑架构

FB-DIMM架构充分考虑到内存的读写特点，在串行总线的设计上拥有独到之处：上行链路由14组线路对构成，一个周期可传输14bit数据，而下行链路只有10组线路对，一个周期只能传输10bit数据。事实上，系统从内存中读取的数据总是比写入的数据多，上行链路的带宽需求高于下行链路，使用不对称设计更加能迎合实际需要。

2.缓冲芯片：实现串行运作的奥秘

对比FB-DIMM和DDR2内存，两者间的主要区别一眼就能辨认出来，FB-DIMM内存的中间有一块方形的缓冲芯片，FB-DIMM内存能以串行模式进行运作，完全归功于这块芯片。将数据写入FB-DIMM内存时，为了让数据被基于并行结构的内存单元正确识别，缓冲芯片内部的“并行转换和解码逻辑”需要将串行数据转换为并行格式，然后根据写入命令及地址信息传送到指定的内存单元；反之，从FB-DIMM内存读取数据时，并行结构的数据包先被传送至缓冲芯片，通过“串行转换逻辑”实现串行化分解，再经高速串行总线传送至内存控制器。


FB-DIMM内存实物的正反面

除了完成数据传输控制、并/串数据互转功能外，缓冲芯片还承担着芯片互联的职能，不同的FB-DIMM内存模组必须通过缓冲芯片才能交换信息，缓冲芯片自始至终承担着数据传输和读写的中介工作。

四、技术优势：FB-DIMM凭什么吸引你？

1.内存带宽再次攀升

FB-DIMM的串行总线可工作在很高的频率上，按照FB-DIMM 1.0版标准，它可提供3.2GHz、4.0GHz和4.8GHz三种工作频率，单个通道FB-DIMM的总线宽度是24bit，对应接口带宽分别可达到9.6GB/s、12GB/s和14.4GB/s。细心的读者会注意到，FB-DIMM内存条仍采用DDR2颗粒，实际读写速度还要受内存颗粒规格的影响，外部接口带宽并不能代表内存系统的性能，FB-DIMM架构在内存带宽上的优势如何能体现出来？

我们知道，DDR、DDR2内存要实现4通道设计，数据线路的条数需要增加到256条（64条×4），不但主板难以容纳如此之多的数据线路，且需要保证众多线路在长度上的严格一致，物理设计难度超乎想像。而与并行传输方式相比，串行总线拥有抗干扰能力强、使用线路少的优点，构建多通道系统可轻松实现。FB-DIMM内存通过缓冲芯片实现串行传输，可支持到6通道设计，它的真正优势也由此体现出来。

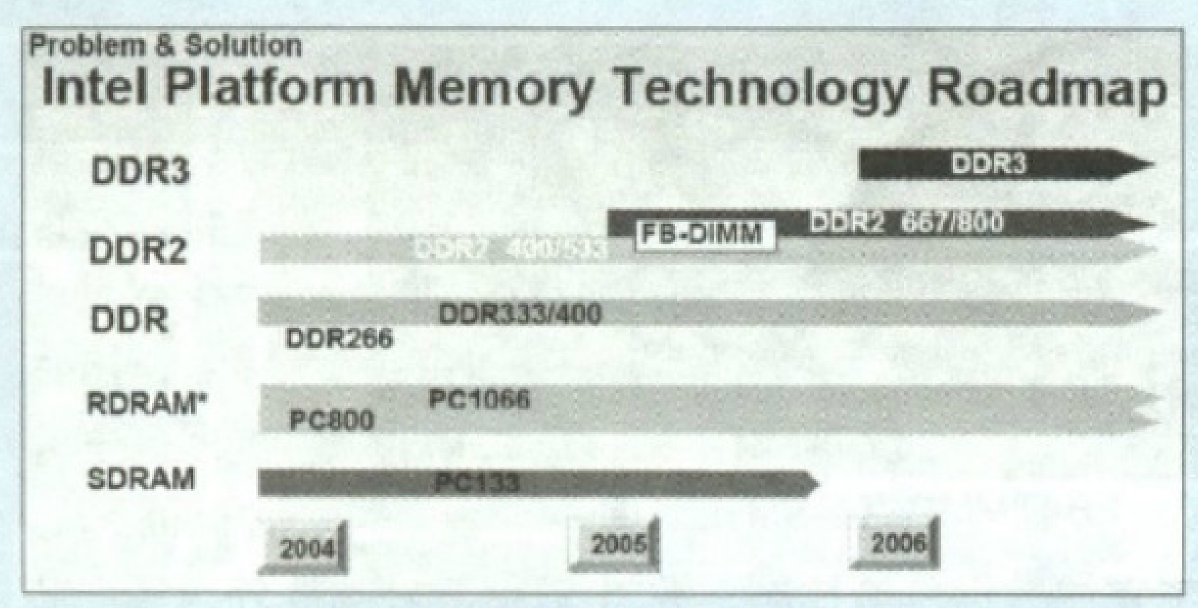
让我们计算一下，六通道FB-DIMM系统将带来怎样的带宽？使用DDR2-533颗粒，6通道FB-DIMM可获取25.2GB/s的实际带宽；如果换成DDR2-800颗粒，那就是38.4GB/s；搭配最高规格的DDR3-1600，带宽将达到惊人的76.8GB/s！如此之高的带宽水平，足够适应未来一段时间计算机技术的飞速发展。

2.支持超高的内存容量

在FB-DIMM内存系统中，每根内存的缓冲芯片是相互串联的，它们之间为点对点的连接方式，数据经过第一个缓冲芯片再传向下一个，第一个缓冲芯片与内存控制器之间的连接阻抗始终保持稳定，妨碍容量提升的不稳定因素被排除了。一个FB-DIMM通道最多可容纳8条内存，使用6通道方案时，内存系统支持的容量将高达192GB（单条4GB×8×6），足以满足未来中高端服务器对内存容量的需求。

3.灵活的架构特性

从目前公布的资料来，FB-DIMM至少可采用从DDR2-533到DDR3-1600范围内的不同内存颗粒。将内存颗粒从DDR2升级到DDR3时，内存制造商只需对缓冲芯片做出一定改动，并不需要更改其他架构，甚至连内存控制器都可保持不变。FB-DIMM的这种灵活特性，使得内存架构的转变过程更加容易实现。



Intel公布的FB-DIMM发展计划

4.高度的可靠性

FB-DIMM内存的可靠性足以让当前的所有内存感到汗颜！百年之内不出错，你相信吗？Intel宣称，FB-DIMM的设计目标是100年内出现少于一次的“Silent Data Error（无记载数据错误，就是未被发现、但会逐步扩散的数据错误）”。

“艺高人胆大”，无与伦比的可靠性背后，总有先进技术在支撑。首先是FB-DIMM内存对指令和数据进行完全的CRC循环冗余校验，这比目前普遍使用的纠错方法先进多了；其次，FB-DIMM架构提供了“Bit Lane Fail Over Correction”功能，它可让出现故障的内存通道停止运行，当内存出现问题时，系统不会像以前那般容易死机，稳定性得到极大增强。

5.主板布线更加简单

对比PCI Express和PCI总线，我们不难发现PCI Express具有布线简单的特点，得益于串行传输设计，FB-DIMM架构也具有同样的优势。双通道FB-DIMM甚至比单通道DDR2在布线上来得简单，包括电源线路在内，双通道FB-DIMM只需两层PCB就可实现，而单通道DDR方案仅数据线路和地线就必须占用两层PCB，供电线路又额外占据了一层。

双通道DDR2与6通道FB-DIMM方案的对比

方案/规格	双通道DDR2-800	6通道FB-DIMM（使用DDR2-800芯片）
实际带宽	12.8GB/s	38.4GB/s
最高容量	8GB（单条2GB X 4 DIMM）	192GB（单条4GB X 48DIMM）
信号引脚	480根（240 X 2）	414根（69 X 6）

五、前景展望：FB-DIMM的未来前途会如何？

过去人们普遍担心DDR2、DDR3发展潜力不佳，改用全新的XDR技术又将面临高成本的代价。在成本和性能两难抉择的情况下，FB-DIMM的出现就像一场及时雨，由于它只是在系统架构与互联方式上进行革新，相对于内存芯片本身的全新换代，FB-DIMM进入市场的阻力要小得多，过渡成本更加低廉。

目前Intel只将FB-DIMM定位于“下一代服务器”内存，但如果需要，FB-DIMM完全可不费周折地下嫁到台式PC平台上。我们有理由相信，在芯片组和内存厂商的共同努力下，未来FB-DIMM内存进入PC主机将是水到渠成的事情，电脑内部系统将全面迎来串行总线的时代。

硬盘篇

存储密度有望快速提升

长期以来，硬盘一直是影响主机性能提升的最大瓶颈。受种种条件限制，硬盘技术的发展速度远远跟不上CPU、图形芯片等部件。实际上厂商们对硬盘技术的研究从来就没有停止过，也许再过几年，我们就能见到超高存储密度的硬盘。希捷公司正在研发的光磁复合型记录技术，有望在1英寸盘片内容纳50TB（1TB=1024GB）的数据量，用一个硬盘容纳美国国会图书馆的所有资料将不再是梦想！

一、一举两得：提升硬盘的存储密度

存储密度的提升，意味着厂商能用更少的盘片容纳更多的容量，不但能降低生产成本，且有助于硬盘内部传输速率的提升，一举两得的措施，硬盘厂商能不心动吗？

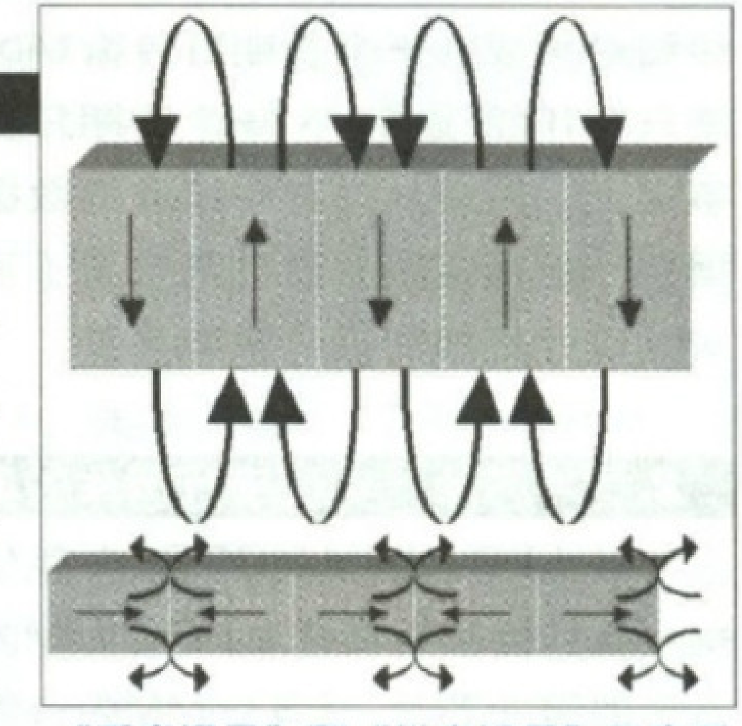
众所周知，在硬盘体积相对固定的情况下，存储容量要增大，最直接的方法就两种：一是缩小磁块体积；二是减少磁块之间的距离。问题是当每个磁块大小相同、磁块之间的距离又很近时，它们之间就会互相影响，在磁极状态无法保持的前提下，数据就不能稳定地存储，这便是长期以来影响硬盘发展的“超顺磁效应”，存储密度提升的主要障碍就是它。

“解铃还需系铃人”，要提升存储密度，要么减少超顺磁效应影响，要么终结超顺磁效应。目前各硬盘厂商热衷的“垂直记录”技术，可让超顺磁效应进一步减小；而希捷提出的光磁复合型记录技术，有望终结超顺磁效应、开启硬盘新时代。

二、引领潮流：巧妙的“垂直记录”技术

长期以来，硬盘厂商主要通过改进磁头和盘片结构来提高记录密度，但这些技术手段正逐渐接近磁体本身的极限，如果不考虑使用新的方式，今后硬盘容量的提升将会越来越缓慢。作为未来几年的高密度存储技术，“垂直记录”方式开始被业界寄予厚望。

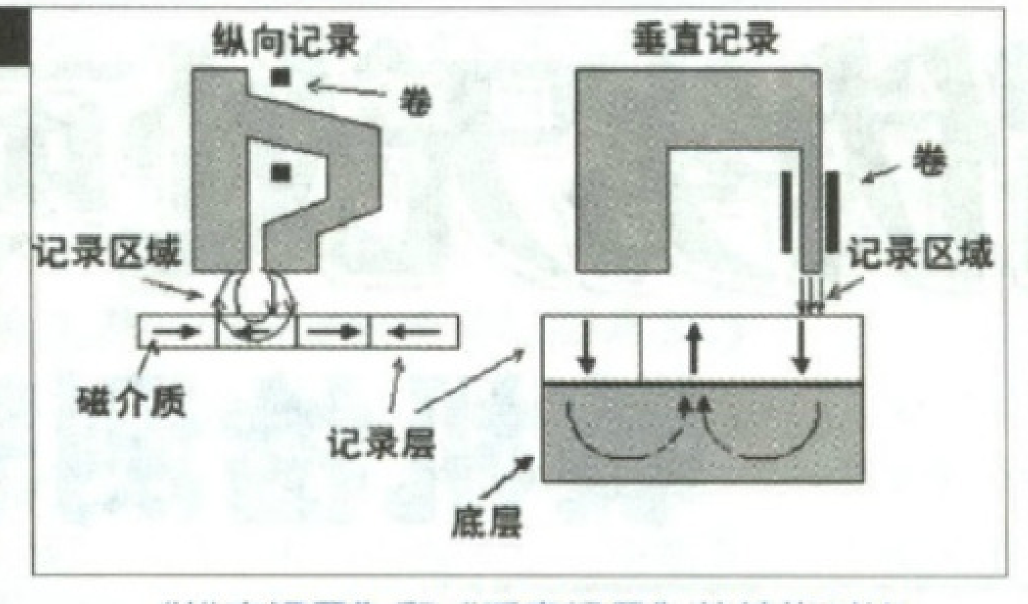
1.技术优势


“垂直记录”和“纵向记录”示意图

把磁场方向改变90度，存储密度就能大幅提升？没错！首先，使用传统的“纵向记录”时，整个磁体颗粒裸露在外面，受热后快速升温，受超顺磁效应影响很大，而改用“垂直记录”时，由于磁体被埋藏，热量很难迅速作用于整个磁体，升温效应大大降低。其次，“纵向记录”的磁体颗粒为矩形结构，占据的表面积较大，而将磁体颗粒旋转90度后，占据的表面积大大减少，磁盘表面能容纳数量更多的磁颗粒。在“一箭双雕”的优势下，“垂直记录”技术有望将硬盘的存储密度提升至每平方英寸1TB！。

2.结构设计

采用"垂直记录"后，硬盘的读写磁头与传统结构完全不同，传统结构是具有两个磁极的马蹄形，而"垂直记录"技术采用单极读写磁头，像一枚针头一样改变磁存储单元的磁性，磁存储单元的下面还有一种称为"软层"（底层）的磁性材料，它的作用是让电流顺畅通过，磁头读写极、软层、磁头反馈极共同构成了一个矩形磁回路。



"纵向记录"和"垂直记录"的结构对比

3.前景展望

任何一项技术要走向主流应用，成本因素至关重要。过去一段时间，影响"垂直记录"技术走向量产的关键，就是来自于磁存储单元下面的软层，原来估计它的厚度必须达到数百纳米，被视为导致垂直记录介质生产成本过高的主要因素。可喜的是，目前软层的厚度已可减少至100纳米左右，厂商能利用现有的设备和工艺来生产硬盘碟片，垂直记录硬盘终于可走上经济型量产之路。业界普遍估计，垂直记录硬盘将在2006年前后进入主流。

三、长远之计：终结超顺磁效应

作为一种平滑过渡的升级方案，垂直记录技术可满足今后几年硬盘的发展需要，但它毕竟没有正面应对超顺磁效应，提高硬盘容量的障碍仍然存在。从长远的发展看，克服超顺磁效应才是终极解决之道。

当前硬盘使用的是常规磁性材料，存在超顺磁效应较大的致命缺点，要想终结超顺磁效应，必须使用超顺磁效应小的新型磁性材料取而代之。材料的选择并不会遇到难题，超顺磁效应小的现成材料有好多，但关键问题是，常温状态下根本无法改变此类材料的磁性，磁头无法将数据写到这类介质上。



HAMR技术原理图

如何稳定地将数据写到超顺磁效应小的介质上？希捷提出了HAMR（Heat Assisted Magnetic Recording，热辅助磁记录）技术，除磁头外，它还包含辅助写入的加热激光头。写入数据前，光头会发出激光束精确地加热数据位的记录区域，当温度升高到一定程度时，数据就可顺利写入，经过快速冷却后，写入的数据将牢牢地锁定在磁层中。

从本质上看，HAMR其实就是一种光磁复合型记录技术。根据希捷公司的预测，该技术最终可实现每平方英寸50TB的存储记录密度！目前HAMR技术还处于实验阶段，它有望成为"垂直记录"硬盘之后的接班对象。

光存储篇

——迎接高清晰画质时代——

高清晰的画面品质是多媒体影音的未来趋势，对于1280×720或1920×1080的解析度要求，目前的DVD-5及DVD-9都无法满足它对容量的需求，下一代光存储规范应运而生，目前的竞争主要集中在蓝光DVD和HD DVD之间。

从当前形势看，HD DVD似乎更具有成为下一代DVD主流规格的优势。首先，它的过渡成本低，厂商只需更改激光头和控制芯片，便可让传统红光DVD生产设备转投到HD DVD上；其次，它拥有好莱坞的间接支持，好莱坞已公布下一代DVD的9条要求，HD DVD更加符合其中的兼容性（支持传统CD-ROM）和低成本等条例；再者，HD DVD拥有微软和Intel公司的鼎力支持，下一代Longhorn操作系统将支持HD DVD格式。


索尼BDZ-S77蓝光刻录机

而放眼蓝光DVD，它在存储密度和可靠性方面都优于HD DVD（但不支持传统CD-ROM），索尼、先锋、松下、三星、飞利浦、LG等众多光存储大厂和HP、DELL等均属于该阵营。"得标准者得天下"，下一代光存储之争鹿死谁手，现在还很难预料，估计两强并存的局面会持续一段时间。

编者注： 由于我们过去已刊登过多篇光存储设备的展望分析文章，由于篇幅原因，本文的光存储篇就不再详细叙述，有兴趣的读者不妨参考本刊2003年第17、18期刊登的《光存储设备之历史回顾与展望（上）/（下）》、及2003年第22期的《迎接海量存储时代的到来——DVD刻录面面观》等文章。

结语

"长江后浪推前浪，一代新人换旧人"，新技术、新产品的出台和旧产品的落幕，推动PC产业不断向前发展。内存带宽的提升潜力进一步被挖掘、硬盘存储密度迎来快速提升的态势、下一代光存储引领高清晰画质时代，来自存储世界的精彩节目即将上演，一切就让我们拭目以待吧。P

经典硬件工具系列巡礼之一

让假冒伪劣无处可逃

装机检测软件篇

■四川 一居



虽然平常选购硬件、组装电脑时能通过自己掌握的一些外观辨识方法来了解真伪优劣，但很多情况下完全靠这种方法也行不通。我们不可能都拆开一探究竟，如面对硬件配置描述模棱两可的品牌机及其在三包期内一般不能擅自拆卸以免失掉保修的“准则”，或个人一般舍不得拆卸的新笔记本电脑，或厂家早已将显卡主芯片/显存、主板南北桥芯片等用散热片牢牢粘死的产品，或型号规格标示不太清楚的光驱、显示器、键盘等配件等。怎样才能知道其真假优劣呢？这时常用的工具软件就能派上用场了。

是骡子是马——综合检测工具

无论在装机前、装机时或电脑拉回家后，通过一些硬件工具检测软件了解真伪优劣，都能让自己少受一些不明不白的损失。

● DOS下的硬件检测：HWINFO

HWINFO 4.9.4是一款在DOS下使用的综合硬件检测软件，大小只有709kB，但检测项目很齐全。使用前只需做好一张可启动DOS的软盘（比如Win98启动软盘），再将HWINFO拷贝进去，挑选硬件和装机时不必花很多时间安装Windows系统，在DOS下就可直接执行它了。

HWINFO的“Info→Mainboard info（主板信息）”里可提供较详细的主板和CPU信息（包括品牌和型号），其检测功能相当强大，只要不是“山寨厂”的产品，一般都能正确显示（除部分笔记本主板外，不能正确显示的一般是杂牌主板）。你可对照一下是否是和自己选择的主板相符，以免被商家用板型差不多的杂牌产品“狸猫换太子”。

HWINFO磁盘检测信息

“Mainboard Chipset”中可显示主板芯片组的型号，在这里需注意看看显示的芯片组名称是否相符，以免厂家用i845GV冒充i845GE、i865GV冒充i865G、i848P冒充i865PE之类。而“Main Processor”项则显示CPU详细信息，包括CPU频率、ID、核心、封装、外频/倍频等，通过这些信息可基本判断CPU是否被超频，是否以简化版、低端版冒充更高级的型号等。

“Info→Video（视频信息）”里提供了显卡型号、核心、显存、AGP速度、核心/显存频率等信息，这样便能通过其信息防范商家用低版本显卡冒充高版本、低频率显卡冒充高频率产品来蒙蔽大家，遗憾的是该项中没能提供显存位宽信息。进入“DDC Monitor Name”则能了解到CRT显示器详细的DDC信息，这里大家可重点关注显示器型号、序号是否和外包装箱上印刷的相符、生产日期是否太久等，以免买到返修货或二手货。不过HWINFO的DOS版本没能提供显示器的行频等信息，这些需到Windows下用其他软件检测。

小知识：DDC（Display Data Channel，显示器数据通道） 是存储在显示器DDC芯片中的一组参数，包括显示器生产日期、型号、序号、显像管尺寸、可支持的最大分辨率及刷新率等，以配合操作系统支持显示器的即插即用功能。在检测显示器DDC信息时，显示器连接好后一定要重启电脑，以免检测到的DDC信息是上一台显示器的数据。

在“Drive info（驱动器信息）”中，进入硬盘选项可详细看到本机硬盘的型号、容量、序列号、缓存大小等内容；而其光驱检测能力较弱，在很多机器上只能显示光驱型号和缓存等信息，虽然我们一般可根据型号命名来了解光驱速度等信息，但并不方便。

此外“Test（测试）→Sensor status（传感器状

态）”中还提供了主板传感器的型号、CPU甚至南北桥芯片的温度、风扇转速等情况，如果温度太高，可考虑是否选择的风扇转速太低、散热性太差或其他安装原因所致。

● Windows下的工具：Everest（AIDA32）

Everest（原名AIDA32）是功能非常强大的硬件检测工具，支持上千种主板、几百种显卡和各种的处理器，并能检测到“设备管理器”中的“未知设备”。它不需要安装即可使用，界面很直观。它能根据所检测到的硬件类型给出其最新驱动或BIOS的网址，以便用户更新。



原厂HY内存能被正常识别，而打磨拼装条就没这么“幸运”了。

在Everest的“计算机→摘要”一栏中可了解整机的基本硬件信息。在“主板→CPU/CPUID”两项中看到CPU的详细信息，通过CPU型号和内核，可判断商家是否用旧内核的CPU冒充新内核，或是用低价位CPU冒充高价位CPU，如赛扬4冒充P4；但Everest多数情况下不能准确判断出超频CPU的原始频率。

在“主板→主板”可列出主板厂商及其型号，没显示厂商名号的主板则很可能是杂牌产品；“主板→芯片组”中则可了解芯片组型号。“主板→SPD”列出了内存信息，例如颗粒型号、速度、CAS值等。正规品牌内存一般都能正确显示厂商或内存芯片的标示，而杂牌（Remark打磨）拼装内存条在此项中一般不能正确显示。





显卡和显示器的信息都非常详细

“内存槽”一项中列出了主板上每根内存槽上的内存情况（这对品牌机、笔记本很有用，以防厂家用几根小内存组成较大内存量，而影响今后内存升级性）；“AGP属性”中给出了主板支持的AGP规格（如AGP 4×/8×）。

比较重要的是“显示器→GPU”项目，这里应重点关注显示芯片的真实型号（一般是无法通过修改BIOS、驱动作假的）、显存容量、核心/显存频率、显存位宽（重要）等是否和标称相符，特别是那些用散热片将主芯片和显存牢牢粘死、封装严密的显卡更要仔细看看此项。而在“显示器→监示器”选项中，可了解CRT显示器的生产厂家、出厂日期、产品ID等，这里还能了解显示器行频（最重要的显示器指标之一）及最高分辨率/刷新率等信息，以防厂家虚标带宽值。

“存储→光驱”一项应注意光驱型号、速度和类型，以防商家将低速产品打磨后换上高速标识卖给大家，但Everest对光驱的识别能力也不很高。“存储→ATA”中则可全面了解硬盘信息，比如硬盘厂家、型号、序号（可上相关厂家或代理商网站，通过序列号查出是否属于“行货正品”）、缓存大小、盘片数和面（以此可算出单碟容量，一般来说单碟容量越大的产品越新）、转速等重要信息，以免买到假冒伪劣或过时产品。

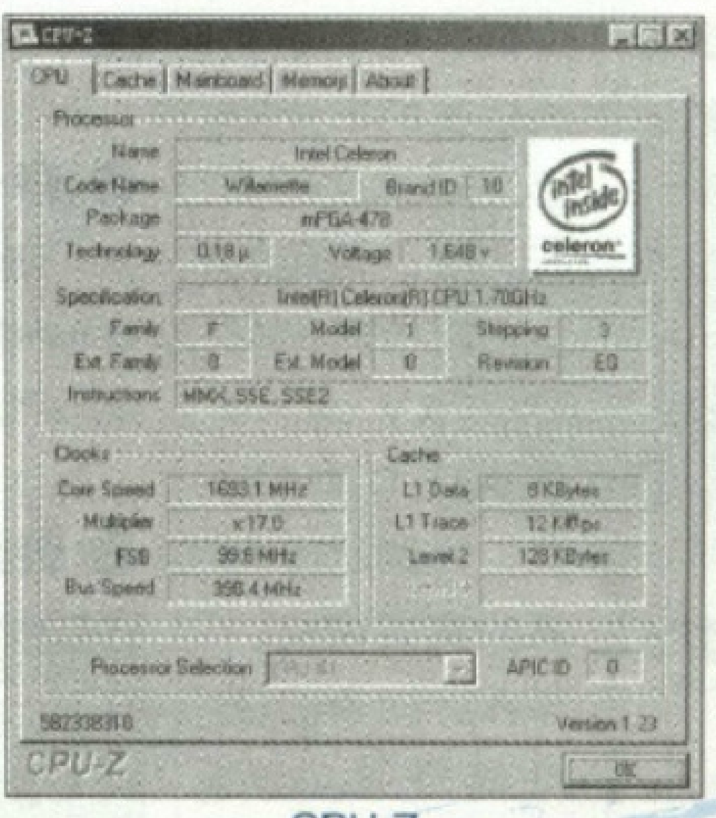
此外，同类的综合检测软件还有PC Wizard、HWiNFO32（HWINFO的Windows版）、SiSoft Sandra系列等，功能上和Everest大同小异，在此就不一一列举了。

> **小提示：** 凡是通过多款硬件检测软件还不能正常识别的常规硬件，一般可判定为假冒伪劣产品。

量体裁衣——专用检测工具

综合检测工具较全面，对部分硬件的检测效果也很好，但装机或平常维护电脑时，要想检测硬盘是否有坏道、内存质量究竟如何、刻录机烧录速度、液晶显示器是否有坏点等，综合检测软件就显得不够“专”了。

● CPU



CPU-Z

CPU造假比较让人头痛，要检验Remark（打磨）CPU就不要忘了“CPU-Z”软件，它能检测CPU名称、厂商、频率、当前电压、L1/L2缓存、内核进程、内部和外部时钟等。通过它给出的CPU型号、实际频率和原始频率，基本就可判断是否被超频或Remark。此外CPU-Z能显示出对主板和内存信息（同样，杂牌内存一般不能被正确识别）。

“Intel Processor Frequency ID Utility”则是Intel自己的检测Intel处理器型号、内核和原始频率的软件，可通过它显示的“报告频率（即当前频率）”和“预期频率（即出厂设定）”两项来判断CPU是否被超频，非常准确。

● 内存

内存如果存在质量问题，轻则程序错误，重则死机频频，所以在装机时或在包换期内对内存进行一些质量检测还是很必要的。MemTest不但能彻底检测出内存稳定度，还能测试内存储存与检索资料的能力，它的使用

方法很简单，默认条件下只需点击"Start Testing"按钮便可开始检测。

此外还可通过一款名为"Docmemory Diagnostic（内存神医）"的软件来对内存性能、质量及可靠性进行检测，它能提供10种精密的内存检测程序，包括MATS、MARCH+、MARCHC-及Checkrboard等。使用该软件前将其拷贝到DOS软盘上，然后用软盘启动电脑执行测试，全部显示为"PASS"即证明内存性能、可靠性正常，如出现报错代码，便可判定该内存质量在某些方面不过关，在购买时或三包期内应及时更换。

● 硬盘

硬盘转速等信息可用DiskSpeed32来检测，它能测出硬盘实际转速，并检测你的硬盘是否出现老化。大家买硬盘时最怕买到有坏道或坏道被屏蔽的返修品，快速检测硬盘坏道的软件有多款，其中较有名和有效的是"效率源硬盘坏道检测软件"，它使用独特算法对硬盘进行快速、不破坏任何数据的检测，即便是商家故意隐藏坏道，在该软件下也将暴露无遗。

● 光驱

光驱作假的常用手段就是以低速光驱冒充高速产品出售，甚至有的商家将以前的旧光驱换上新壳（或翻新）后高价出售。对于这种现象，用软件检测速度是主要判断方法，常用的软件有Nero CD-DVD Speed，它能检测出光驱是CLV、CAV还是P-CAV模式，并测试出光驱的真实读取、写入、刻录速度（只需插入光盘或空白刻录盘选择相应选项，然后点"开始"即可）。


Nero InfoTool

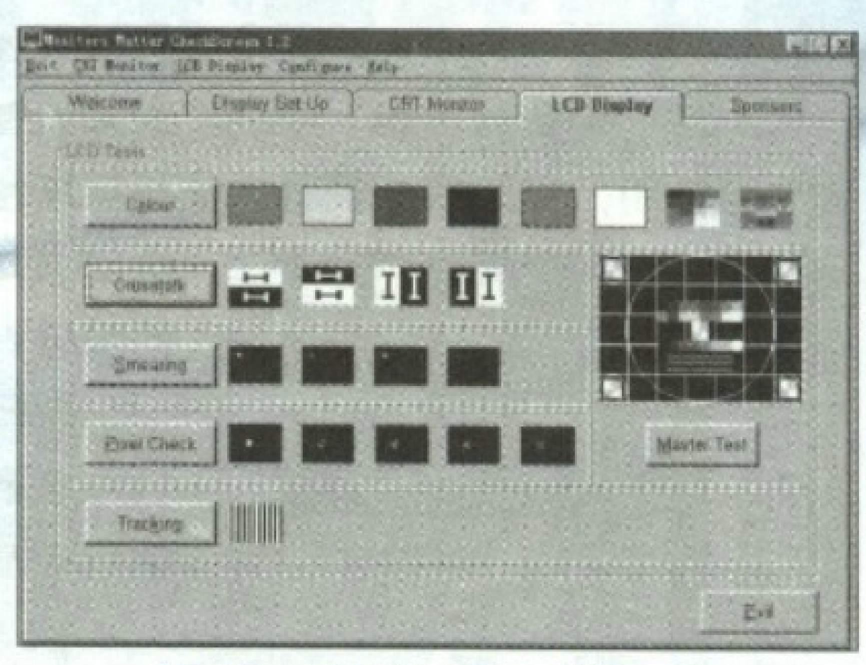
此外光驱检测还用Nero软件中的"Nero InfoTool"工具来完成，其中的"Drive"选项卡可看到光驱基本参数，如速度（包含刻录机的刻录速度）、缓存容量、支持的光盘类型等，一目了然。

● 显卡

显卡性能的好坏很多读者都很在意，主流显卡最好的检测工具应属Everest（AIDA32），其"GPU"中的信息很详细。而对于平常的显卡检测，PowerStrip则不错，选择"Performance profiles"选项中的"Configure……"选项，就能看见显卡当前的核心/显存频率，看看是否和标称相符；而其中的"Monitor information"项也可查看显示器DDC信息。

● 显示器

常见的显示器测试软件有NOKIA Monitor Test、PassMark MonitorTest、Monitors Matter CheckScreen等，各有特色。NOKIA Monitor Test是一款简单实用的显示器测试软件，包括显示器线性、聚焦、色纯等重要指标测试，启动软件后，第一排选项由左至右依次为几何失真、亮度、对比度、呼吸现象和色彩测试，第二排选项由左至右依次为会聚、聚焦、分辨率、水波纹、文字显示和抖动测试等。

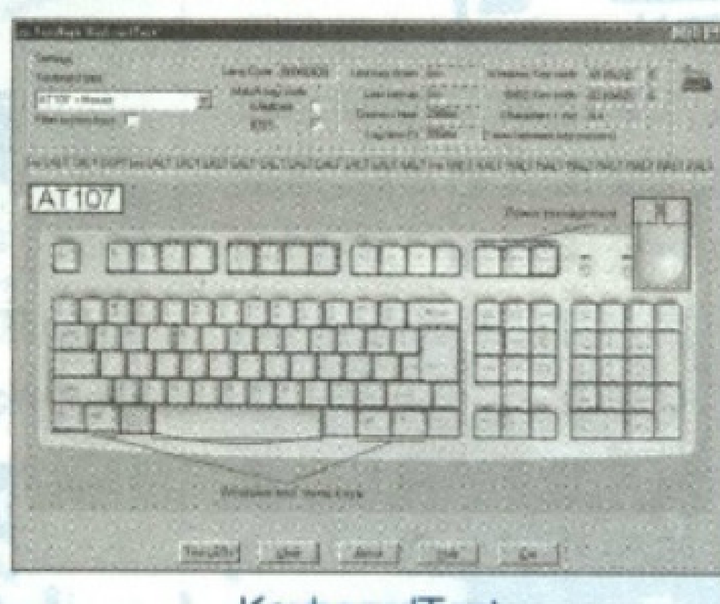

Monitors Matter CheckScreen

PassMark MonitorTest则有多达21种不同测试项目用来测试显示器的对比度、聚焦、色彩渐变、文字显示等，可帮助大家全面了解显示器的品质。而Monitors Matter CheckScreen除CRT显示器项目，还包括一些专门针对液晶显示器的项目，可很好地检测液晶显示器的色彩、响应时间、文字显示效果、坏点情况、视频杂讯程度等参数。

● 声卡/音箱

通过在不同频率下的"录制、播放"，PassMark SoundCheck软件可检测你电脑上的声卡、音箱和麦克风是否正常及CPU占用率的高低、声卡支持何种采样率等。

● 键盘/鼠标


KeyboardTest

虽然能通过记事本和写字板来逐键敲字检测键盘的各键位是否正常，但还是不很直观。PassMark KeyboardTest是一个Windows下的键盘测试软件，它可帮助你检测键盘及鼠标上每个键位是否正常，在装机时带上它就不用担心碰到键位失灵的键盘了。

有条件的话，最好将上面介绍到的这些工具做成一张可启动光盘，这样不管装机还是平常维护电脑时都可一派用场，面对商家一些暗渡陈仓的小伎俩也不用再担惊受怕，安装硬件驱动时也不会为一些不明设备大伤脑筋了。

上文介绍的部分软件可到"**天空软件站（http://www.skycn.com/sort/sort2021300_indate_DESC_1.html）**"下载。

（系列文章待续）



市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

市场动态



CPU

8月底9月初，AMD的Sempron系列处理器产品线已齐全，正式代替以前的Athlon XP和Duron系列征战中低端处理器市场。经过一段产品青黄不接的时期，AMD已可长出一口气。但Sempron偏高的价格并没有赢得市场的青睐，销量平平，再加上Intel赛扬D及低频P4降价的步步紧逼，看起来AMD还得像以前那样走性价比路线。各高校已陆续开学，装机高潮逐渐临近，AMD当然不会放过这个绝地反击的机会，相信Sempron系列的价位很快会有大幅度下滑。



内存

内存市场依然处在强势上涨之中，这固然和近段时间市场需求增长有关，但也不排除人为炒作的因素。和前一段时间比起来，内存在整体范围内的上涨幅度相当惊人，以目前的形势来看，短期内很可能会继续保持上涨趋势。随着CPU和主板芯片组的不断发展，DDR400已成为内存市场的绝对主流，DDR333产品开始逐渐淡出市场。

存储设备

硬盘和光存储方面一直是跌势，目前大容量、特别是SATA硬盘由于成本不断降低，价格也越来越平民化，装机主流已是120GB的产品。DVD-ROM的价格已在250元左右，而DVD刻录机价格也不断下跌，目前主流品牌的8×DVD±RW基本上都已跌到600～700元；12×/16×的DVD刻录机也大量上市，价格不再高高在上，如NEC的16×DVD±RW——ND-3500A，支持4×双层DVD刻录，价格只有999元。

主板

Intel平台方面，以华硕为代表的各厂商推出了针对高中低端的915/925主板，目前价格从最便宜的900元到最贵的3000元不等，而新芯片组可兼容DDR/DDR2、PCI-E、Socket 478/LGA 775，所以目前市场上产品的各种接口/插槽组合非常多，大家可按需选购。相对低端一些的865PE及845系列主板也有一定程度下调，一些一线大厂的845系列主板也降到了400元的价位。

AMD平台方面：越来越多芯片组厂商加入Athlon 64平台，除老三家VIA、NVIDIA、SiS外，ALi的加入使这个市场更加丰富，目前市场上的主流芯片组依旧还是VIA和NVIDIA的。K7平台上nForce2依旧是最强有力的竞争者，不过最近采用VIA KT600芯片组的产品还在继续降价，399元的价格可说是已降到了低谷。

显卡

ATI方面：最近ATI已把重心开始往PCI-E显卡方面转移，目前市场上已能看到采用RADEON X300/600等芯片的显卡产品。在AGP 8×方面，最近中关村市场杀出了一批1399元的R9800 Pro，掀起了一阵抢购狂潮。低端方面仍是R9250和R9550占据大部分市场份额，价格也在稳中有降，相对高端产品数百元的下调，低端的小幅降价更显实际。

NVIDIA方面：GeForceFX 5900 XT是近期最受人关注的产品，在千元级的产品中性价比很高；而GeForce 6800 LE这款针对OEM的产品也出现在市场，价格为1999元；6800标准版的价格也已降到了2199元，6800GT的价格为3099元。而在千元以内还是FX 5700和FX 5200两款产品支撑大局，面对ATI RADEON 9250这款低端DX8显卡，NVIDIA甚至启用了老Ti4200仓促对阵。

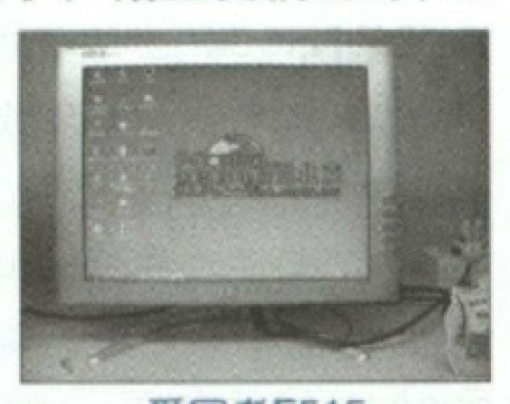


承启FX 5700



显示器

好消息来了！截至发稿之时，5个大的一线液晶显示器品牌（三星、LG、飞利浦、明基及优派）已相继完成本次液晶降价风暴中的价格调整，17英寸的主流液晶产品已跌入3000元之内，而15英寸产品则在2400元附近徘徊。刚降不久还余温未


爱国者F515

散的有三星的710V，降幅近600元，目前售2998元；LG的L1530S，降幅300元，目前为2488元；飞利浦150S5降幅200元，目前为2480元；


三星710v

优派VE710s暴跌800元，现价2999元。

二线品牌方面，17英寸液晶还是AOC的某些型号保持着27XX元的全市最低价；而15英寸液晶则同时出现了4款2399元产品的热闹场面，分别是AOC D353、aigo的F515、现代的i15及美格的MY566。究竟谁会是胜者，恐怕还得火拼到最后才知分晓。19英寸液晶市场则突然杀出一匹仅售3999元的黑马——TOPVIEW（冠捷集团的品牌之一，与AOC同门）LM900，这不过是较高档的17英寸液晶的价位，而市场就在这种难以置信的疑惑中被搅乱了。

至于CRT显示器，一句话，风平浪静。

产品热点

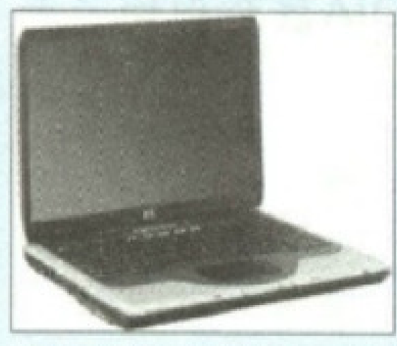
9000元价位笔记本导购

万元价位的炒作见得多，15000元的也不少，甚至5000元价位由于神舟天运P170C的出现而被炒作得扑朔迷离。而9000元价位显得有点高不成低不就，那么这篇导购的看点在哪里呢？笔者秉承大文豪余某某先生的“苦旅”精神，开始了漫漫的市场搜索之路。但愿以下机器能让你眼前一亮，彻底改变对于这个价位笔记本的印象。

【实用之选】

惠普Nx9040

参考价格：9800元



不管潮流和个性化再怎么叫嚷，作为一台电脑，首先还得是实用。这里实用机型首推惠普的Nx9040，它是在nx9000系列的基础上升级而成的，配备Pentium M 715处理器、256MB内存、40GB硬盘和8×DVD，市面报价仅为9999元（实际购买会在9800元甚至更低）。作为目前唯一一款万元之内的国际大品牌Dothan处理器笔记本电脑，性价比很高的nx9040无疑为许多企业用户的移动办公提供了很好的选择。

宏基TravelMate 2501FXC

参考价格：8800元



有人说，宏基这款TravelMate 2501FXC，在通向9000元价位的漫漫长路上相当于“苦海明灯”。的确，这款机器太适合这个价位了。定位于台式机代替品的TravelMate 2500系列推出已有好些年头了，目前最新机型CPU速度已达到3.0GHz。这个系列较适合对移动性和“迅驰”不感冒的人群，比如学生一族。

笔者推荐的型号是TravelMate 2501FXC，采用2.8GHz P4-M处理器、ATI Mobility RADEON 9000 IGP芯片组，配搭256MB DDR333内存、40GB硬盘，并内置DVD光驱，高配置使得其锂电池只能提供约2小时的使用时间。2501FXC在多媒体方面表现不错，14.1英寸TFT显示屏（1024×768分辨率），配合集成显卡应对日常应用不成问题；其通讯功能和扩展接口也相当齐全。该产品厚度为38.6mm，重约3.3kg，便携性一般。不过学生的笔记本电脑大多数时候还是窝在宿舍当台式机代替品的，最多带到自习教室，很少有学生整天没课抱个“迅驰本本”去星巴克泡网，所以这款性能不错的实用型产品对一般学生消费者还是相当有杀伤力的。

IBM R40e

参考价格：9200元

如果你衷情IBM，且是它的Fans，那么R40e Q8C是你的不错选择，因为万元之内买不到除R40系列以外的其他IBM笔记本了。这款机型曾与东芝A10角逐过万元笔记本市场，当时后者在9800元左右，而R40e则在10700元附近徘徊。R40e Q8C配备P4-M 2.2GHz、128MB内存、30GB硬盘、8×DVD光驱、14.1英寸显示屏，并内置10/100M自适应网卡和56k小猫，预装了WinXP系统，1年“蓝色快车”国际联保。128MB内存肯定太小了，加条128MB内存后总价约在9500元左右。这款机器目前性价比不算高，只是较适合IBM的Fans，好在其2.4kg的重量在经济型笔记本中还算不错。

【无线之选】

东芝A50

参考价格：9700元



9000元价位，要国际大品牌，又要完整意义的“迅驰”机型（就是得带无线网模块的），那么东芝的A50跟戴尔Inspiron 510m-n是不错的选择。

型号为PSA50Q-00S008的东芝A50配备Pentium M 1.5GHz、i855GMe整合芯片组，内建Intel PRO/2100无线模块，256MB DDR内存、40GB硬盘、14.1英寸液晶屏、并带有Modem、网卡和DVD光驱。它提供了2个USB 2.0接口，IEEE 1394、VGA输出、PCMCIA等常用接口也都有。从今年6月份上市时的13500元跌到7月份的11400元，再跌至今日的9700元，A50的性价比也就在这一路的跌跌撞撞中凸现出来。如果你还记得东芝的经典机型A10，那么肯定会对于这款后续的A50关注有加。毕竟，9700这个价格，很容易让人联想起当初A10以9700元称霸P4笔记本市场的“光辉岁月”。

戴尔Inspiron 510m-n

参考价格：9699元



这款笔记本有着非常主流的配置及“和蔼可亲”的价格——9699元。它采用Pentium M 1.5GHz处理器、512MB内存、30GB硬盘、8×DVD光驱、14.1英寸液晶屏，采用集成显卡（最高64MB共享内存），并内置了Modem、10/100M网卡及802.11b/g无线网卡。接口方面配备了2个USB 2.0，1个IEEE 1394和1个串口，耳机/麦克风接口等一应俱全。它的起始重量（视配置而定）约为2.38kg，预装了WinXP系统，提供一年质保。这款机型主要针对中小型企业用户，中规中矩的重量，令人满意的配置加上具有亲和力的价格，使得它在该价位的产品中颇具竞争力。

【便携之选】

华硕S5213C *参考价格：9500元*

华硕的S5系列笔记本，用两个字来形容的话是“高贵”，4个字就是“小家碧玉”了。它的面板采用轻薄且韧性好的碳纤维合成材料，仅重1.35kg，属于超便携产品。S5213C采用Celeron M 1.3GHz处理器，搭配i855GMe芯片组、256MB DDR333内存、30GB硬盘和12.1英寸液晶屏，并拥有3个USB 2.0和1个IEEE 1394接口，内建读卡器（支持SD/MMC/MS/MS Pro）和标准PCMCIA扩展槽等。这款机器在今年暑假特价促销时卖9988元，销量相当不错，而暑期过去后S5213C降到9500元左右，确实是追求时尚轻薄的白领、小资及学生（特别是MM）的上佳选择。

紫光T510D *参考价格：8500元*

目前市面上内置光驱的12.1英寸屏产品并不算多，在9000价位附近的好“本本”更少，而采用Intel而不是AMD处理器的更是难觅。我们知道，12.1英寸小本本针对的主要是女性用户，而其中女学生占据了相当大的比例。一款笔记本想吸引女学生的眼球，靓丽外观、合理价格及稳定性这3个基本要素缺一不可。还好清华紫光的T510D都达标了，它采用Celeron M 1.3GHz、12.1英寸显示屏、256MB DDR内存、30GB硬盘，内置8×DVD光驱、56k Modem、100M网卡和无线网卡（选配），并提供了IEEE 1394、2个USB 2.0接口，重量约1.9kg。紫光这个系列笔记本的定位比较清晰，价格也不高，T510D上市价格为8888元，目前大概在8500元附近徘徊。如果你侃价口才了得，说不定会有更大收获。

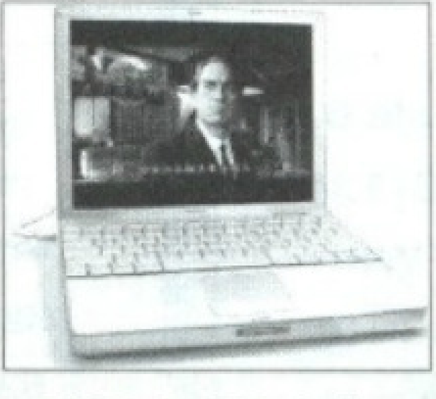


【靓丽之选】

苹果iBook G4 M9164

参考价格：9300元

一贯被视为艺术品看待的苹果“小白”，到了艺术爱好者的手中，不知道算不算宝刀赠英雄？目前最靓、做工最好的万元以内笔记本恐怕非iBook G4莫属，它确实可给你美的享受，同时也会让你在朋友、同事、同学面前赚足面子。这款机型采用800MHz PowerPC G4处理器、ATI Mobility RADEON 9200显示芯片、Combo光驱、256MB DDR内存、30GB硬盘、12.1英寸和TFT LCD，能满足学生的各种需要（除了PC上的游戏）。而且其价格一路看跌，目前已到了9300元左右。相信搞图形设计的人选择笔记本时，碰到这款苹果，心里都会在琢磨一个问题：风不动，影不动，那是谁在动？答案当然是“心动”:P（小编：这话是不是太耳熟了……）



【宽屏之选】

惠普Pavilion zv5025

参考价格：9800元

在本本领域，娱乐影音恐怕更多地跟宽屏“联系”在一起。入门级的万元宽屏笔记本——惠普Pavilion zv5025应该是一款较适合学生及工薪阶层的产品。它采用P4 2.8GHz处理器、256MB DDR内存、40GB硬盘、整合显卡的ATI Mobility RADEON 9000 IGP芯片组（共享显存最高为128MB），配备8×DVD-ROM，其15.4英寸WXGA宽屏（1280×800分辨率）再加上内置Harman Kardon的音箱，看大片、玩游戏，可谓是有声有色。



明基Joybook 6000

参考价格：9999元



12英寸也宽屏，这是明基的大胆理念，因此才有了这款采用12英寸、16：10宽屏的产品。Joybook 6000是一个系列，这里推荐的型号是Joybook 6000E-101，采用赛扬1.2GHz、256MB DDR333、30GB硬盘，搭配外置DVD或Combo光驱（选配），内建10/100M网卡和2个立体扬声器，显示屏具有200nits的高亮度。它标配3600mAH锂电池，标称续航时间在4小时左右。这款机器的外观很时尚，蔚蓝加黑色的搭配显得简约而不失高雅。Joybook 6000还很“轻薄”，只有1.4kg，最薄处只有2.3cm，所以虽说是宽屏设计，但完全可当作时尚便携之选。它也是明基趁着9月开学的“黄金月”抬出来大赚学生钱的机型，特价为9999元。

驱动热报

1 NVIDIA：GeForce和Quadro系列芯片显卡最新ForceWare驱动65.73 WHQL版For Win2000/XP（2004年8月29日发布），这是由Fujitsu Siemens公司放出的驱动，支持从GeForce开始的全系列NVIDIA显示核心。虽然并非NVIDIA官方正式发布，但已通过了微软WHQL认证，有兴趣的朋友不妨尝试一下。

2 iRiver：iRiver（艾利和）H系列MP3播放器音乐管理软件H-Manager最新1.70版For Win98SE/Me/2000/XP（2004年9月2日发布），适用于H110、H120、H140、H320、H340等H系列MP3播放器，此版本改进了对ID3信息中UNICODE编码的支持，同时支持了OGG音乐文件的管理。对应MP3固件版本为v1.06以上，升级前请检查你的播放机固件版本。

硬件工具速递

1 RADEON BIOS Tuner：RADEON BIOS Tuner最新1.4版For Win9X/Me/NT4/2000/XP（2004年9月6日发布），是由一位俄罗斯硬件高手编写的显卡BIOS编辑修改工具，功能强大，可用来编辑BIOS的描述信息、Device ID、默认芯片/显存频率等等，推荐需要编辑显卡BIOS的朋友尝试一下。

2 RADEON显卡BIOS刷新工具：ATI RADEON系列显卡BIOS刷新工具Flashrom（atiflash）最新2.40版For DOS（2004年8月30日发布），支持从R100（RADEON 7200）到R420（RADEON X800）的各种RADEON系列显示核心。

3 Nokia PC Suite：Nokia PC Suite 6.3版For Win2000/XP（2004年9月5日发布），这是专为Nokia手机开发的基于Windows系统的应用程序。通过无线或有线连接，它可用来与用户手中的Nokia手机进行数据传输，比如编辑、删改用户的电话簿、同步手机和PC上的日程表，并提供了备份/恢复手机文件、手机<->PC的图片、铃声数据传输、安装Java程序、转换铃声格式、从PC向手机发送短信等功能。

本栏目驱动程序和硬件工具信息由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（信息截止到2004年9月8日）。



中关村配件参考价格 单位：人民币（元）

CPU	Pentium 4	2.0G/2.8C（散装）	935/缺货
	Pentium 4	2.8E（散装）/3.0C（盒装）	1420/缺货
	赛扬（散装）	1.3（T）/1.8/2.0/2.4GHz	300/380/490/545
	AMD Sempron（盒装）	2400+/2500+/2600+/3100+	525/645/705/1100
	AMD Sempron（散装）	2200+/2300+	380/420
内存	现代	PC133 SDRAM 128/256MB	185/300
	现代	DDR266 128/256MB	155/270
	Kingmax	DDR333 256/512MB	315/625
	宇瞻	DDR400 256/512MB	305/600
	金士顿	DDR333 256/512MB	345/665
硬盘	迈拓 金钻9代3年保盒装	80/120GB	540/685
	西部数据	800BB/800JB/1200JB	480/535/670
	西部数据	2000JB/2500JB	920/1400
	希捷 酷鱼7200.7	40/80/120GB	430/510/640
	日立 笔记本硬盘	20/30/40GB	540/570/620
主板	华硕	P5GD1（915P）/P4B533-X（845E）	1535/499
	微星	865PE Neo2-PFISR/KT6 Delta-LSR（KT600）	980/540
	技嘉	8IPE1000-G（865PE）/7N400-L（nForce2）	750/580
	升技	IS7-E（865PE）/BE7 II（845PE）	740/480
	磐正	8KDA3+（250GB）/8RDA3I（nForce2）	1880/600
	七彩虹	C.K8T800飞龙战士/C.KT600-R（KT600）	770/490
	硕泰克	85DR3-C（845PE）/KT600-R（KT600）	500/550
	丽台	K7NCR18G-Pro（nForce2）/K7NCR18GM（nForce2）	750/650
	昂达	865PEN（865PE）/NK7U（nForce2）	580/560
	华擎	775i65GV（865GV）/K8Upgrade-760GX（SiS 760GX）	495/495
显卡	华硕	N5750-TD 128MB DDR（PCX5750）	1620
	微星	FX5200-TD 128MB/FX5600-TD	550/890
	丽台	A400TDH/A360LE TD	2690/900
	艾尔莎	955FX（R9550 128MB）/534P（FX5200 128MB）	740/720
	旌宇	擒雷者FX5200U白金版/FX 5700U 128MB	560/1190
	昂达	雷霆9960（R9600 128MB）/9590XT（5900XT 128MB）	750/1290
	七彩虹	镭风9600XT 128MB/风行5900XT CH版	1090/1380
	斯巴达克	R9600XT豪华版/R9550白金版	1199/649
显示器	三星LCD	710V/153S/510N/153V	2999/2850/2650/2720
	三星CRT	945MB/795DF/785MB/788DF	1680/1230/1320/950
	明基LCD	FP556s/ FP547/FP756-12ms/FP737	2650/2799/3699/2999
	飞利浦LCD	150S5/150P4/170S4/170B5	2480/3200/3450/4150
	飞利浦CRT	107T6/107C5/109F5/202P4	1150/1220/1650/5400
	LG LCD	L1530S/L1520B/L1715S/L1720B	2488/2899/3360/3750
	LG CRT	T710BH/T710S/T710pH/F900B	1020/1040/1100/2659
	优派LCD	VE155S/VE510S/VE710S/VG710b	2759/2499/2950/3499
	优派CRT	E70f/G70f+/G71F+sb/G90f+	1000/1120/1450/2050
光驱与刻录机	52速CD-ROM	昂达/华硕/三星/爱国者	150/150/155/150
	16速DVD-ROM	三星/昂达/明基/华硕	255/245/255/255
	明基刻录机	5224P2/4824P2	299/299
	华硕刻录机	4824A/5224A	320/330
散热器	Thermaltake（TT）	火山7X/火山10A/火星5	95/135/160
	九州风神	雪狐3.0E/AE-P4S06/AE-2388+	88/65/100
	AVC	劲冷战士/银骑士/狂风战士	70/69/100
音箱	漫步者	R1900T Ⅲ/R1900T Ⅱ/X500	560/350/310
	轻骑兵	C3700/V23/B2288	210/665/125
	冲击波	SC-2103/SB-2000/SC-2107	165/375/180

注：以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期为2004年9月8日。



编者按： 都说黄金旅游周各个景点到处是人，但仍有大批旅行者乐此不疲，小编就是其中之一，而YU先把小编鄙视了一把，然后选择了在家睡觉。于是接下来的生活就是冰火两重天了：一个不停地在网上找资料安排行程，一个悠闲地在网上欣赏欧洲各国美景……

结伴游山川，共赏欧罗巴

■北京 ACJ、湖南 YU

当初国家规定“五一”和“十一”放假7天时，不知道有没有料到如今火爆的场面，不少人积攒了一年的热情，当然也包括金钱，都在这所谓的黄金周中挥霍掉了。一些人面对人山人海的场面退却了，他们选择了留在家里睡觉以避风头；一些人开始关注冷僻的景点，或是另辟蹊径。不管你做什么选择，每年的这个时候，电视节目中总会播出一些关于出游资讯的报道，交通的拥挤场面丝毫不逊色于春节。

你会怎么选择呢，是呆在家里吗？那很好，因为我们为你带来了网上游览欧洲的视频和图片；是坚定地外出旅游吗？也很好，在我们介绍的论坛上找到同行者后，你可以放心出发了，因为经济型旅店的服务完全能解除你的后顾之忧！

一、结伴同游



目前一共有890人参加了投票		
与亲朋友好友出行	52.47%	(467票)
随团出游	3.48%	(31票)
单独行动	26.40%	(235票)
聘请导游同行	2.25%	(20票)
邀请网上网友同行	15.39%	(137票)

旅游出行方式的网络调查。

根据网上的调查显示，希望和网上朋友一同出游的人不在少数，除BBS外，到什么地方能够找到志同道合者呢？别着急，笔者给你介绍几个人气旺的论坛。

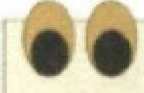
携程网的社区

http://www.ctrip.com/Community/CommunityHome.asp

携程网社区的热闹程度自不必说，且不说其他栏目，仅从“结伴同游”中无数的帖子就可以看出其人气。这里的朋友来自五湖四海，所以各自的兴趣爱好迥异，从每个帖子后的报名数统计可以看出活动的热闹程度。

它最贴近我们的一个功能是可以按照“目的地”、“出发地”、“出发日期”甚至“发起人”来查询相应的帖子。

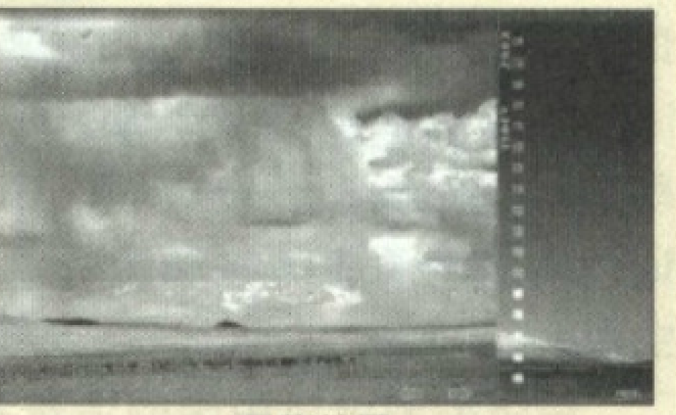
整个社区除“结伴同游”外，“游记发表”、“自助线路”等栏目也非常值得关注，这里都是各自经验的总结，相信一定会对你有帮助。



西藏美景

http://www.sznewcity.com/musics/returntoinnocence.swf

在柔美的音乐中一起来看看那神圣而又充满神秘的西藏美景吧。点击“Flash”右边的小白格可以选择要听的歌曲或旋律，抑或是欣赏展示西藏那些充满魔力的美景照片。



西藏美景。

搜狐旅游社区

http://club.travel.sohu.com/

输入sohu或chinaren邮箱和密码后登录到旅游社区。但这里“游山玩水”中“结伴旅行”并没有携程网的纯粹，除结伴同游的信息外，还有一些朋友的出游总结。从帖子可以看出，这里北京的朋友比较多。

由于这里人气很旺，所以“游山玩水”中的其他栏目如“户外探险”、“城市攻略”等都非常值得关注。

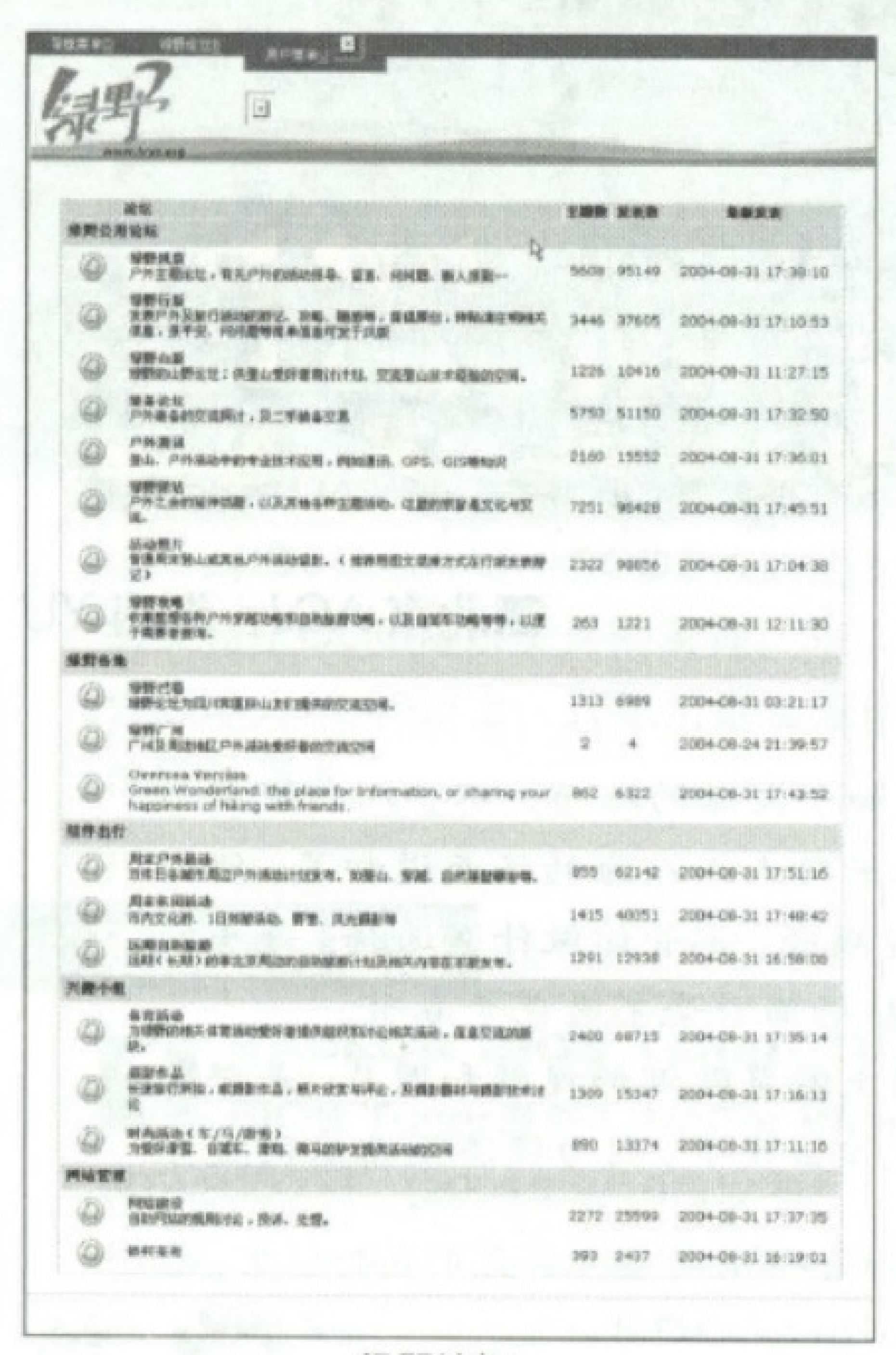
TOM地图

http://map.tom.com/

这里的地图几乎囊括了全国所有大中城市。使用起来比较方便，通过缩小或放大镜，或者拖拽底下的标尺来观看。相信看过之后，我们能够对目的地有大致的了解。



TOM地图。



绿野论坛。

绿野论坛

http://lvye.7766.org/modules/lvyebb/

绿野论坛的名气就不用我说了，人气非常旺，尤其是它的“风行”两版，不过我们关注的是“结伴出行”。

“周末户外活动”和“周末休闲活动”主要是针对北京周边的地区，强度比较高的活动可能会对初级驴友（比喻那结坚韧不拔耐力十足的户外运动爱好者）有限制，所以如果你想参与进来，还得从强度比较小的活动开始。基本上每个活动都有一些明确规定，包括领队、装备、费用、路线、时间等重要信息。

“远期自助旅游”就是网友自助旅游计划的发布地。如今“十一”快到了，所以版面上“十一”出行的帖子也就特别多。

中国户外资料网

http://www.8264.com/

这绝对是一个面向较专业驴友的网站。介绍的内容虽然比较杂，但特别全，里边罗列的装备可能你从来都没有听说过。介绍的知识中居然还包括了羽绒服面料、做刀用的钢、户外如何接绳、美军单兵口粮等可能让你目瞪口呆的资料。当然针对我们这样的初级驴友，“经典线路”和“游记攻略”就是关注的重点了。

每年的“十一”黄金周都是驴友们活动的高峰期，这样大规模的行动造成了很多安全方面的问题，因此户外出行安全手册（http://www.8264.com/Special/List_65_1.Html）就必不可少了。针对更专业的驴友，还有生存手册（http://www.8264.com/shengcun/）可以看。

二、经济型旅店

提到外出旅行，我们免不了对住处担心：要么价格贵，要么不安全。是的，国内酒店业的发展虽然迅速，但酒店的档次结构不够合理：一方面高星级酒店林立，价格昂贵、入住率低；另一方面小型旅馆，卫生差、安全无保证。经济型酒店的出现无疑填补了这个前景广阔的市场空白。

经济型酒店对中国的消费者也许比较陌生，但在欧美及日本等发达国家，它已经是一种发展得非常成熟的酒店经营模式，如著名的世界青年旅舍等。除去酒店配置、服务外，客房价是衡量是否为经济型旅店的最重要指标，但这也需要动态地衡量，而不是简单数字的比较，比如在北京，200元以下的客房价算是经济型酒店，而在石家庄这个价格也许就能入住3星级。

面对广阔的市场空间，国内外著名的酒店投资者和集团纷纷投资建立自己的经济型连锁酒店，其目标锁定在大中型城市。经济型旅店提供的是相对于中高档饭店的全套服务中的有限服务，因此价格相对低廉，这里我们介绍一些经过驴友考验，信用好、性价比高的经济型旅店。

锦江之星

http://www.jj-inn.com/default.aspx

总部位于上海的锦江之星旅馆有限公司成立于1996年，专业经营经济型连锁酒店，如今加盟的连锁旅馆已达50余家，成为上海乃至全国的著名商标。因为总部在上海，所以在上海以及江浙一些城市的加盟店比较多，在北京地区只有唯一的一家石景山店。

从锦江之星各加盟店的地理位置可以看到，它的布局一般在大中城市繁华路段、商业娱乐中心或交通枢纽，这也是国内目前经济型酒店发展的主流。



锦江之星。

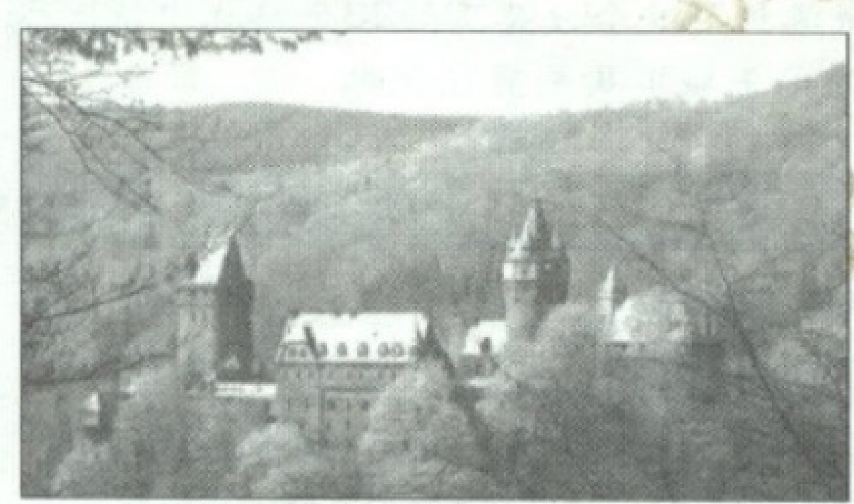
根据笔者得到的资料以及打电话

咨询，读者最好在"十一"黄金周之前进行预订，因为在黄金周，锦江之星的出租率往往趋于100%。其网上订房中心做得不错，但根据工作人员的建议最好还是直接打电话预订房间，之后工作人员会给你打电话联系，共同商讨有关订房的时间问题。

锦江之星提供会员制，会员可享受住宿9折优惠和餐饮8.8折优惠，笔者咨询后得知可以直接在加盟店办理会员卡。

国际青年旅舍-中国

http://www.yhachina.com/index1.html


世界第一所青年旅舍 Altena。

说到国际青年绿色联盟，相比大家都不陌生，这个以蓝三角加上小屋及冷杉为标识的联盟，上世纪初在德国政府的支持下建立起来。1998年，广东省旅游局率先将国际青年旅舍的概念引入中国，和其他经济型旅舍相比，它的规模无疑是最大的。

> **青年旅舍**
> 一般布点在开发较为成熟的旅游景点或大型文教区、高新区。主要面向青年群体，特别是学生背包一族、新创业青年一族。

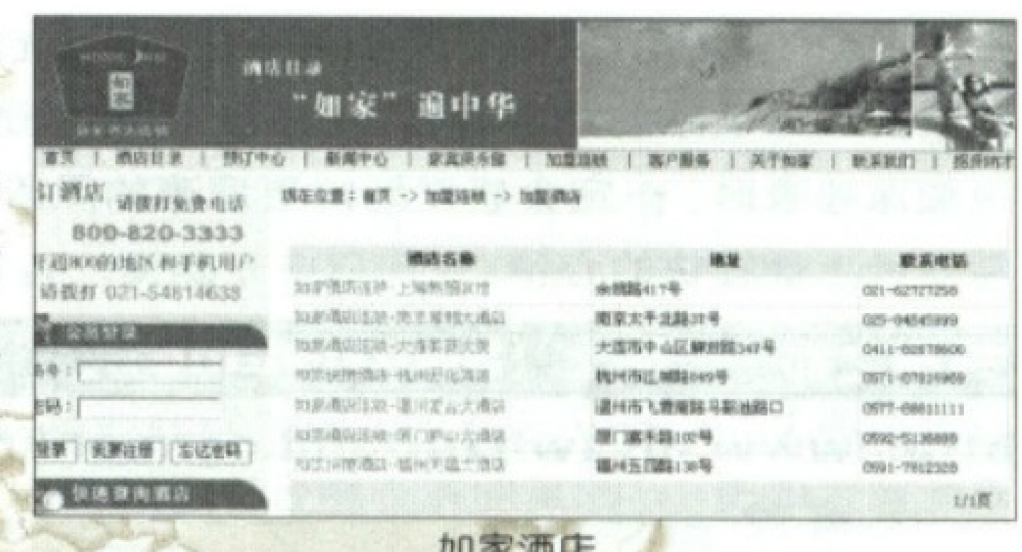
网站中最方便的莫过于旅舍的查询，可以根据省份、城市查询，还可以地图方式查询，这里包含了全国每个省的地图，图中的蓝色三角标识就是青年旅舍的所在，点击标识，可以查看它在城市中的具体位置。

可以当场办理会员卡，虽然可以全球通用，但有效期只有一年。

如家酒店

http://www.homeinns.com/index.asp

如家酒店连锁于2002年6月由首旅集团和携程旅行服务公司共同投资组建，由于这两个集团公司总部分别在上海和北京，所以上海和北京的加盟店最多。加上它们本身就是从事旅游酒店业的大型公司，所以对用户的需求把握比较准确，而且对加盟店要求比较严格。



如家酒店。

如家连锁目前并没有开通网上订房功能，但提供了大型企业才有的800免费电话服务。据一些住过如家的朋友反馈，如家的环境和服务都不错，还能宽带上网。虽然如家的目标市场主要是讲究生活的时尚或商务人士，但它的价格并不是普通人不能接受的。

它同样可以当场办理"家宾会员"卡，除享受住房优惠外，还有积分优惠。

Motel 168莫泰连锁店

http://www.motel168.com/anyuan.htm

国内第一次直接以英文"Motel"命名的莫泰168连锁旅店由上海美林阁餐饮及酒店管理有限公司投资经营。虽名为"Motel"，但它并不是真正意义上的汽车旅馆。



Motel 168 莫泰连锁店。

> **汽车旅馆**
> 一般在大中城市边缘和旅游景点的入口处、交通主干道两边、车站、机场、码头附近布局，有较大规模的停车场。面向长途货运或客运司机、自驾车旅游的家庭或中小型企业公务旅游者、消费水平较低的普通旅游者、消费水平不高的旅游团队。

公司现有的6家连锁店均在上海，在"会员管理"中注册为会员后就能免费获得其贵宾卡，享受带来的优惠。

三、优雅漫游欧罗巴



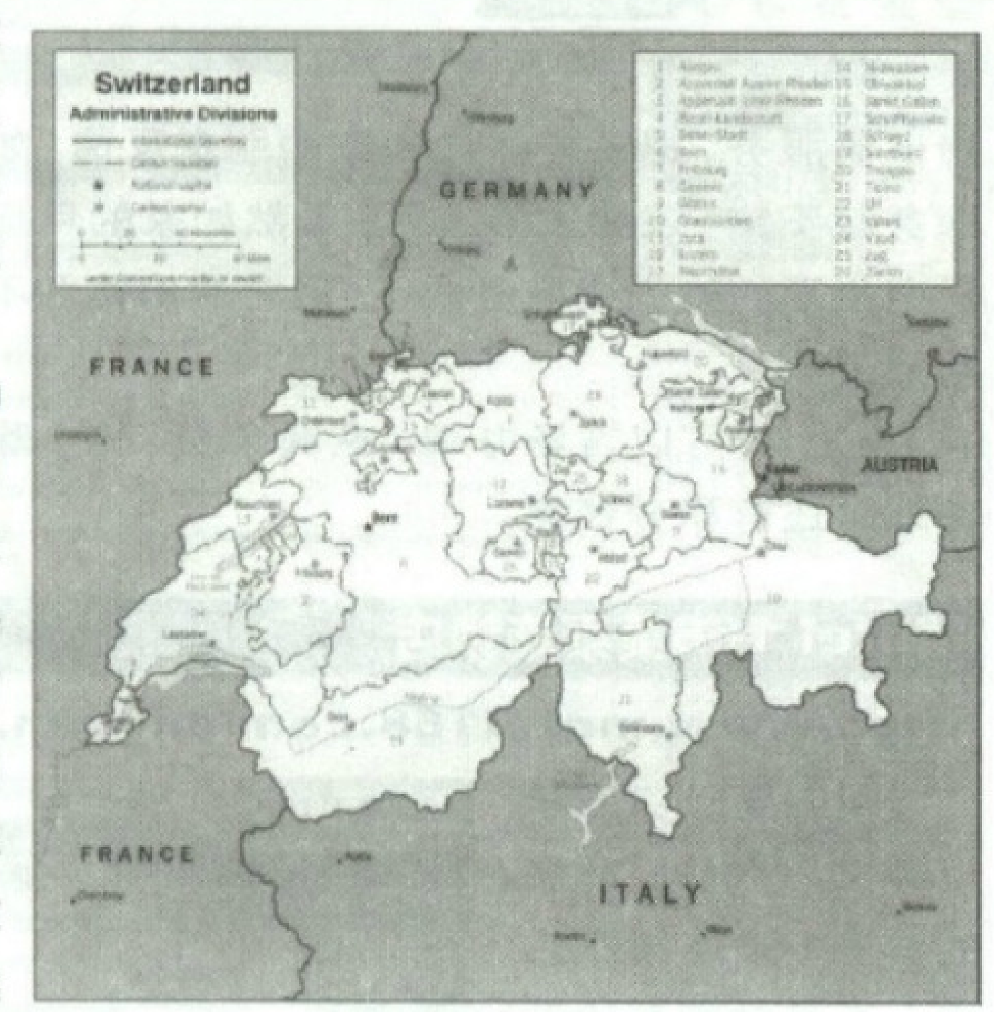
你知道爱丽丝吗？就是那个不小心掉进兔子洞，然后在一个夏日的下午经历了其他人一生也碰不到的奇遇的小女孩。她的奇妙经历清楚地显示：一颗敏感的心不论在哪，羽翼般轻盈的遐思都可以把它带到任何想去的地方。所以如果你因为这样那样的原因在长假期间没有出游，别再一个人噘着嘴闷闷不乐了，有一个精彩纷呈的在线畅游之旅期待你的加入，我们的目的地是迷人的欧洲，同行的则是数十万和你一样的年轻读者伙伴。澄静的天空、幽雅古堡边落叶飘零的林间小路、曾经的骑士与淑女、忠贞爱情与雄心壮志的大舞台、充盈着明净现代感的国际大都

市……如此旖旎的风情令人心驰神往，虽然无法亲历，但当我们透过质感的文字去触摸，对着精美的图片、缤纷的视频深呼吸时，一定会感受到那更深邃的风景，而你，只需要带上最轻快的心情。

纯净之都——瑞士（Switzerland）

http://www.myswitzerland.com.cn/index.asp

大概没有比瑞士更干净精致的所在了。这个以银行业、巧克力、钟表著称的国度人均年收入排在世界第一位，阿尔卑斯山的风光和到处可见的清澈湖泊将自然景致点缀得格外清新，无怪乎在许多人心中，它简直就是理想国的化身。奥运城市洛桑、迪伦马特的家乡巴塞尔、联合国总部所在地日内瓦、位于欧洲屋脊少女峰之下的因特拉肯——人文与大自然和谐的交响曲使得差不多每个瑞士的城市都是如此卓尔不群。如古都伯尔尼老城区，既有欧洲第一个长达6公里的长廊购物中心，同时也有保存完好的古建筑群，置身其中会令人恍如回到中世纪；又如世界级的金融中心苏黎世，风光秀丽的Zurichsee与举世闻名的高级消费区班霍夫大街相映成趣。瑞士雅号“徒步旅行天国”，搭乘冰川快车去体验阿尔卑斯无穷魅力的山间之旅——据我所知其惊险度可比得上过山车，此外还有游船和缆车等可以选择。似乎在这个袖珍之邦，连通勤都上升到了旅游的高度。



瑞士地图。

在myswitzerland你可以真实地领略以上介绍的一切，还有全方位的相关资讯。图片丰富、文字生动是其二十几个子版块的共性，具体栏目有“亲近自然”、“体验文化”、“城市观光”、“佳肴美酒”、“经典景点”等，每个栏目的信息量都相当充实，如“城市观光”中可以看到瑞士82个主要旅游城市的各种讯息，又如以视频方式出现的二十多个景点的“多媒体展示”。


充满宁静祥和的瑞士美景。

http://www.swissinfo.org/scn/swissinfo.html?siteSect=100

除了同样可观的旅游相关信息，swissinfo每天还提供了同步更新的瑞士时事新闻，涵盖“经济金融”、“文化艺术”、“留学教育”等相当多元的内容，题材像“加入瑞士国籍的费用”、“巧克力之谜”、“图书飘流”等，大多属于知识性与趣味性并重的类型，是深入接触往日与今日瑞士社会、文化的绝佳场所。网站本身图片视频丰富，其热链系统也整合了很多有效网站资源。比如，你可以轻松地在“网络摄像机”这个分类下的23个站点中挑一个，来观看全天候的瑞士城市街头直播视频。

森林之都——奥地利（Austria）

http://www.austria.info/

对奥地利最深刻的印象莫过于其覆盖整个国土的绿色了，它的森林覆盖率达到了47%，这儿的森林可不像加拿大和芬兰那样位于旷野，而是与城市交融在一起，难怪维也纳的空气是如此透明而清凉，各种鸟儿在城市就像在森林里一样生活，甚至还有孔雀在乐队露天演奏时飞来助兴的趣事。在奥地利，绿色是最为人钟爱的颜色，家具、服饰、器皿一般都用绿色，灰色的法兰绒西装也要特意镶绿边。

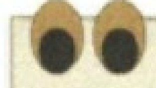
第二印象则来自很早以前看的一篇文章，说的是在奥地利许多中世纪古堡的售价只要1先令，虽然售价等于白送，但主人不能破坏原貌，不能翻新改造，只能加固和保养，木器都只能打蜡而不能上漆，所以花费难以数计。这就是你在奥地利能够体会到其古老幽邃的原因了。


奥地利的古老之美。

第三印象非维也纳的露天咖啡座莫属，在那儿消磨掉一整天对慵懒的维也纳人来说是司空见惯了。是啊，在晴朗的秋日下午，坐在被评为全球第二适宜居住城市路边的咖啡座，一边品着咖啡一边看着夕阳将那些哈布斯堡王朝的古老建筑一点点染成金色，这是何等梦幻的景致、何等和谐的心境呀，难怪这个城堡与宫殿的王国能成为天才辈出的欧洲艺术之都……

想了解咖啡在奥地利的历史，认识维也纳之外的奥地利城市？郁郁葱葱的维也纳森林、波光粼粼的多瑙河、闻名遐迩的美泉宫又是什么样子呢？通过Austria可以找到

这些问题的答案。

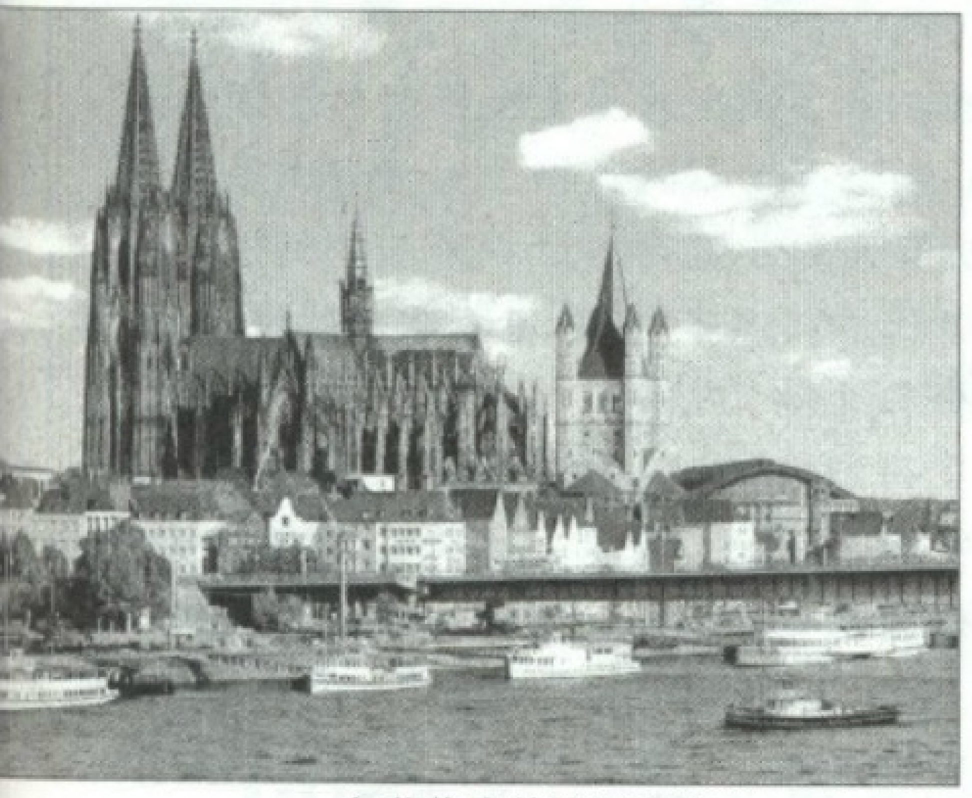


http://www.a4c.at/index.html

"奥地利信息网"是一个风格简洁的站点，"文化精粹集"和"专题旅游"两个栏目中有一些原创性的好东西。

古朴之都——德国（Germany）

http://www.germany-tourism.org.cn/

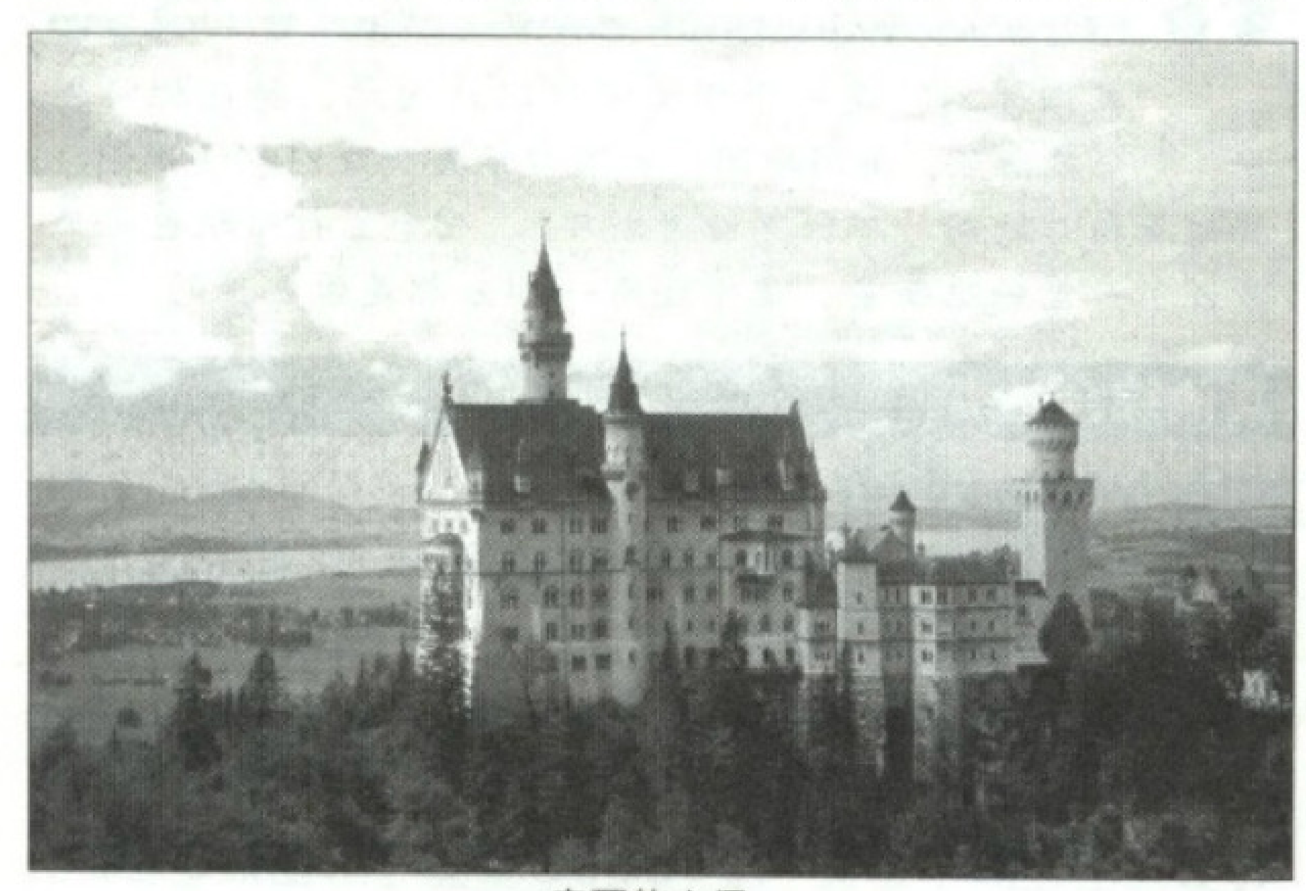


气势恢宏的德国建筑。

去一个地方旅游当然是认识其风俗民情的方法之一，但这既不是唯一也不是最有效的途径。阅读那些真正承载着一个社会的本质、一种语言的底蕴的传世名著，很可能会更有助于达到这个目的——只要读者能与之和谐共鸣，身临那些似乎比现实更真实的情境中……这大概就是我确定自己比任何一个英国人更英国化的缘故，而带我神交德累斯顿和易北河之乡的，则是德国的E.T.A·霍夫曼。善于沉思的民族气质令德意志既盛产哲人与音乐家，也盛产童话和传说。

从苍苍莽莽的黑森林到位于阿尔卑斯山麓梦幻般的天鹅堡，再到德国现存最大的巴洛克式建筑园林小城路德维希——在这片古意盎然的土地上，处处皆是可供访客缅旧探幽的所在。哥特式建筑的巅峰之作科隆大教堂无疑是游人最多的地方，它始建于1248年，由16万吨石头堆积建成，拥有750年历史，历经500年才正式完工，里面收藏的许多彩色玻璃和壁画都是艺术珍品，其中以黄金、宝石和珍稀饰品构造的"三王龛"和重达24吨的大摆钟最为闻名，在1998年它被列入世界文化遗产名录。

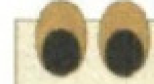
慕尼黑10月啤酒节则是另一种盛况，它是全世界最



庄严的古堡。

大的民间狂欢节。人们用华丽的马车运送啤酒，在巨大的啤酒帐篷里开怀畅饮，游行、赛马、射击、杂耍、戏剧演出、民族音乐会等各种助兴游艺应有尽有，每年吸引超过600万名游客，要喝干600万升啤酒，吃掉40多万根香肠和60万只烤鸡，平时比较拘谨的德国人可能将一年的"任性"都在这时释放出来，而且类似的节日在德国各地都很普遍，比如百骑大合唱表演的复活节、仿如大型游乐园的斯图加特感恩节等。

德国人煮鸡蛋都要用计时器，公车自然准时无比，常有的情况是公交车等人，而不是人等公交车，在那儿精确永远是第一要律。germany-tourism这个德国旅游局的中文站点风格亦然，在"旅游目的地"、"旅游主题"、"节庆活动与会展"、"旅游基本资料"、"新闻专栏"五大板块下各种资讯安排得井井有条。相关链接也放在最合适的地方，访客可以很便捷地浏览自己感兴趣的东西。

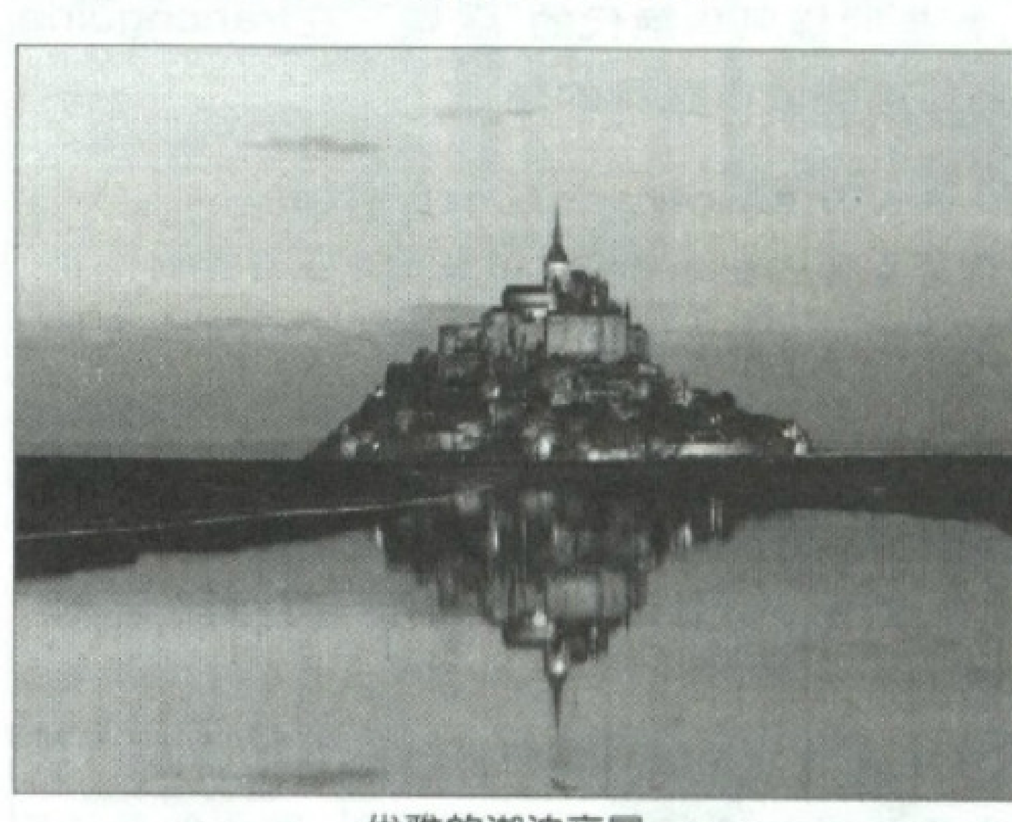


http://www.csuchen.org/

csuchen是最大的非官方德国信息中文网，设置有许多实务性版块并且更新及时，它的社区拥有15 000会员，其中大多数是在德的留学生。在那儿可以看到海外生活的方方面面和真实的酸甜苦辣。

浪漫之都——法国（France）

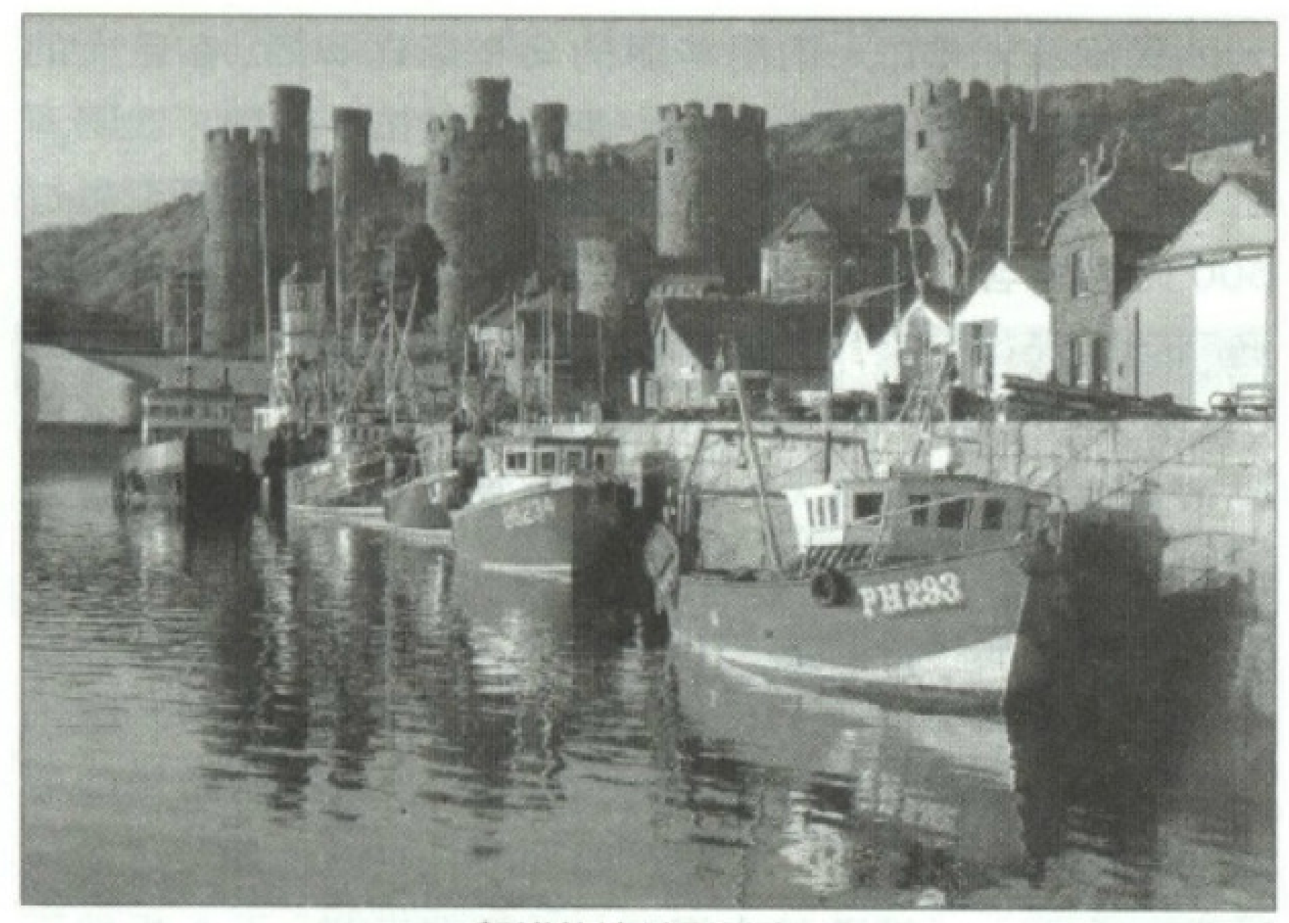
http://cn.franceguide.com/



优雅的湖泊夜景。

提及巴黎，你想到的是风情万种的塞纳河，是巍峨肃穆的巴黎圣母院，还是艺术家的朝圣地卢浮宫，抑或是美食？"要找将烹饪艺术推至完美的地方，只有一个，那就是塞纳河上的巴黎，从独特的前菜、配菜至美味甜点，在巴黎都能由最简单的菜肴成为人见人爱的盛宴。巴黎是享受人生之都，人生的享受少不了美食，并且要吃得好，吃得健康，吃得多姿多彩！高度技术性、极为精致的心思和技巧是巴黎高级烹饪技术的标志，而优质的花销材料是必备的条件。"想亲密接触一下这些？那么不妨看看"地中海美食坊"这个视频专题（http://www.avl.com.cn/newtv/topics/dizhonghai.html），它能带你在亲近巴黎风情的同时，见识一下那里的美食艺术。

与无上美食珠联璧合的，当然就是法兰西的另一象征——葡萄酒。它的生产在这儿不是作为一种工业，而是将种植、天气、土壤、人的劳动、传统工艺和宗教相融合的



静谧的法兰西村庄。

某种神圣仪式。与拿破仑一起被当成民族荣耀的法国葡萄酒有4个明确的法定等级：AOC（产地命名酒）如干邑、雅文邑；（CDQS0）优良地区餐酒；Wine of Country（地区餐酒）；Wine of the table（日常餐酒）。此外，还特别讲究年成，其中好的还具有升值投资潜力，比如波尔多区五大酒庄的名酒就是保值极品。

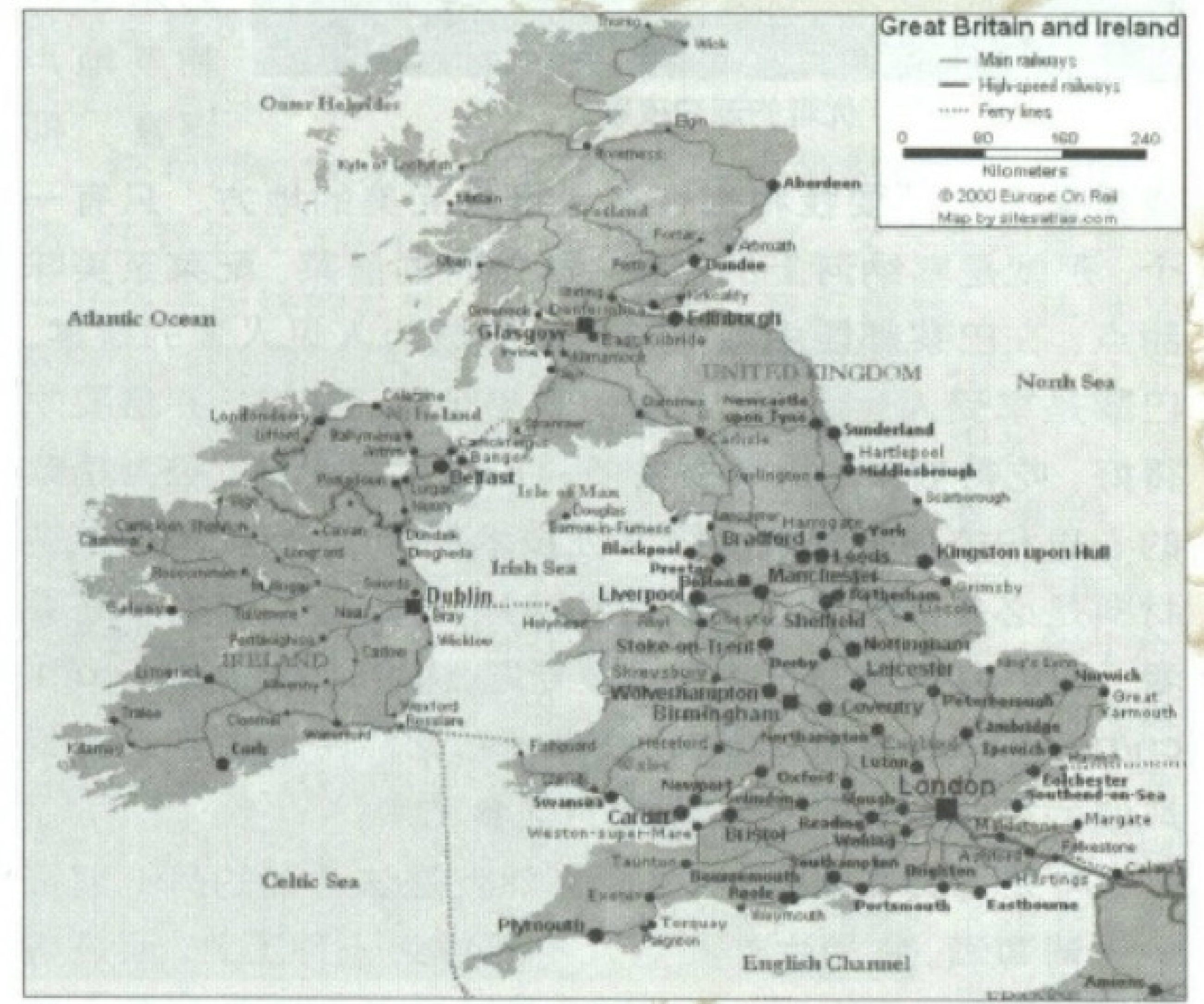
法国绝不只有巴黎一位“佳人”，以美丽旧城区赢得“拥有一颗粉红的心脏”美名的里昂，散发浓郁地中海风情的港口马赛、为印象派画家带来无穷灵感的南方阳光海岸普罗旺斯，都是同样风华绝代的“名媛”，在franceguide你有机会感受到这些城市独特的魅力。

http://www.sinofrance.org/site/

完全由留学生自己创办，所有资源都是出自原创，其社区“法兰西论坛”会员也超过了10 000人，版主都是资深的留法前辈。

青翠之都——英国（United Kingdom）

http://www.visitbritain.com/VB3-zh-CHS/index.aspx



英国地图。

虽然日不落帝国的时代早已成为过去，可是联合王国文化的阳光仍然照耀在世界的每个角落，特别是英联邦国家。伦敦仍是整个英语世界的精神首都——当然也包括美国在内。那种超然很难通过语言来解释，却被太多不同类型或重要或不重要的事实所明证——比如工业革命，电、蒸汽机都是在这儿诞生，昔日的拿破仑战争与两次大战……没有英国，欧洲文明会怎样？再比如英语在今日世界的地位，标准零度经线是格林威治天文台为起点，格林威治时是世界时区的基准——诸如此类。

以前有一项调查显示，英国人是全世界对自己国家满意度最高的。确实，古老而青翠的英格兰大地有太多可爱之处：雾都伦敦、拥有诺贝尔奖得主世界第一的剑桥……仅仅提起这些名词就代表着很多意义，足以让人浮想联翩。还有苍凉沉郁的苏格兰北地、风景宜人的威尔士……这儿自然钟灵的环境似乎特别培养人，不用提到牛顿和莎士比亚，就是一些女性作家如玛丽·雪莱、奥斯丁、勃朗特姐妹、克里斯蒂、杜穆里埃等，足以让其他国家相形失色。

整个网站包括“旅游指南”、“英伦印象”、“英语天地”等版块，其中如“城市写真”、“精彩户外”等子版块都较精彩。


古老而优雅的英式建筑。

http://www.justinuk.com/section_travel.asp

“英国才网”是一个中文资讯门户网站，特色栏目包括：完全苏格兰、英国地图、英国留学类中文网站评测等，其起点相当之高，不但界面清新可人，8个主打版块也每天保证了一定的更新量，其中还有一部分都是原创性的。

其他综合站点：

http://www.youer.com/

游而忘返：拥有最齐全的欧洲旅游信息，包括连列支敦士登在内的所有国家。

正是：

结伴游山川　共赏欧罗巴

家览万家网　足行万里路

"体验动画式情景聊天"、"突破聊天极限，集成网络硬盘"、"免费短信，个性背景"等，众多广告词无不反映了各种聊天软件都在走新功能开发与整合的发展路线。不断推出新功能、新闪点，成了聊天软件开发商提升用户数量的重要手段之一，例如UC的动画式聊天、QQ2004Beta集成的音乐收听、网络硬盘等，确实吸引了不少用户。随着各厂商对用户群体的不断细分，除主流走向外，部分聊天软件或以简洁实用为目的，或锁定特殊的用户群，也在不断发展，在满足用户需求之外，它们也做得非常不错。

■贵州 冰河洗剑

游戏部落，Web聊天——聊天新变数

一、UUBOY——专为游戏玩家量身定做

火热7月，新推向市场的聊天软件UUBOY，喊出了"兼容MSN和QQ，我们只聊游戏"的口号。作为首款专门为游戏设计的聊天软件，UUBOY一推出就吸引了众多目光，使用者也日渐增多。

1.似曾相识的UUBOY

如果使用过UUME的话（请参考本刊2004年第11期"网络时代"栏目的相关介绍），你会对UUBOY的聊天模式感觉非常熟悉，它们同是宏橡星源技术有限公司的作品，也采用了相同的推广和运作方式。www.uuboy.com集论坛、战盟、装备置换于一体，为用户提供了一个游戏以外纯净、实用、功能丰富的交友空间。

UUBOY2004

下载地址：http://www.uuboy.com/uugame/uuboydownload/index1.jsp

最大特色：强大的搜索功能，可根据用户所玩游戏、在游戏中的昵称、所在区的服务器、游戏中的职业以及是否在线等条件进行搜索，还可以针对自己想置换的虚拟装备进行特定的搜索。巨大的搜索网络可让用户找到任何要找到的玩家。此外UUBOY还兼容QQ和MSN，消除了游戏玩家在游戏好友与其他好友之间难以选择的顾虑。

2.游戏玩家一网打尽

UUBOY的登录界面极具游戏的特色（如图1），如果还没有UU号，可以免费注册申请一个，UUBOY允许用户自选个性UU号码，并可选择自己最爱玩的游戏中的人物作为个性头像（如图2）。登录UUBOY后，面板中间显示好友分类，下面是功能操作列表（如图3）。现在我们就来搜索网络上的游戏玩家，寻找游戏盟友吧。


图1


图2

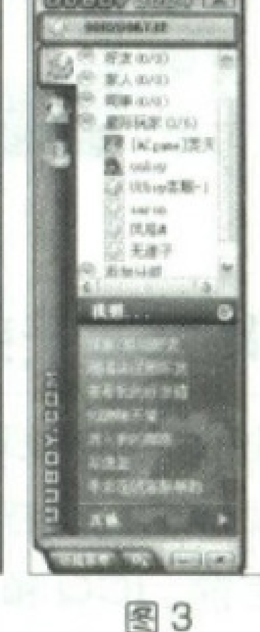

图3

图4

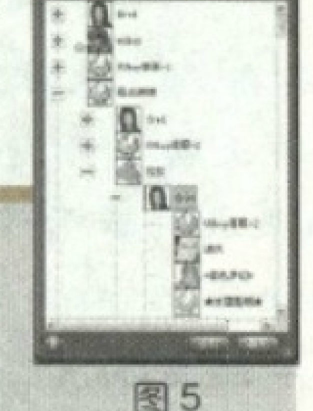
点击下方的操作"搜索/添加好友"，在"搜索"对话框中有多种搜索方式可供选择（如图4）。可以直接搜索所有在线的UUBOY用户，可搜索某个地区的用户，也可以按UU昵称进行搜索，不过我们最感兴趣的还是如何搜索游戏玩家。例如我们最喜欢玩的游戏是《魔兽争霸》，想找一位玩家与其交流游戏心得，可选择"游戏昵称"，在"对应游戏"列表中选择相应的名称，然后点击"搜索"按钮，很快就找到许多爱玩魔兽的UUBOY用户，双击其中某些用户查看其资料，点击"邀请"发送将其添加为好友的邀请，对方接受邀请后就会出现在好友列表中了。

在搜索对话框中点击"切换"按钮，可切换到高级搜索模式，进行更详细的搜索。除可按游戏名称搜索外，还可选择玩家在游戏中的职业或所在区的服务器等条件进行搜索。其中还有两种搜索方式"物品买卖"、"部落搜索"，前者能方便地找到某位玩家并与其买卖专门游戏装备，后者能搜索某个游戏部落寻找特定玩家。

3.是聊天软件，也是社交软件

双击UUBOY窗口列表中的某位好友，即可与他开始讨论感兴趣的游戏话题。UUBOY仅有简单的文字聊天功

能，可以发一些UU表情符。在UUBOY面板中点击功能列表中的“查看我的好友链”，更能清楚地显示各类游戏好友关系（如图5）。


图5

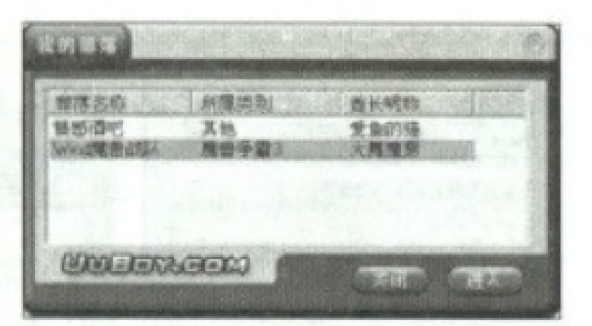
UUBOY作为一款聊天软件，设计得最有特色的地方莫过于其好友游戏状态显示功能。UUBOY支持几乎所有网游，只要将鼠标移到列表中的好友头像上，即可显示在线UU游友正在玩的游戏。这个功能方便UU游友们相邀到共同的游戏中对战。

此外UUBOY还提供了一些聊天内容上传/下载功能，可将聊天记录上传到服务器上保存，还提供了一个小便签，可以记录一些重要游戏邀请等。

4.我的游戏部落，方便的群聊功能

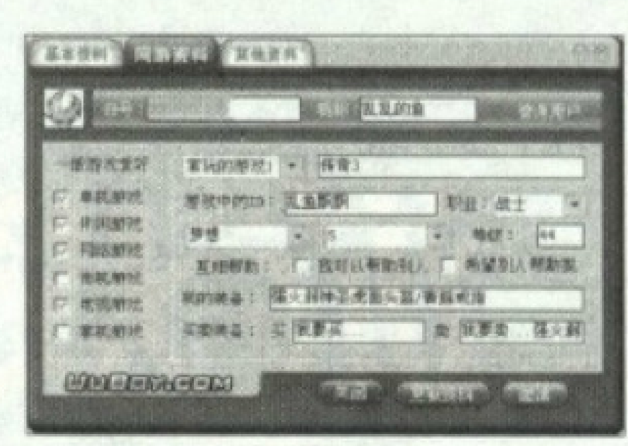
UUBOY网站提供了一个新鲜的服务——游戏部落，让喜欢玩同一游戏的玩家建立一个虚拟的部落，可在部落论坛中发贴，自由买卖游戏装备等。想要加入某个游戏部落，可登录网站www.uuboy.com查看具体方法，在UUBOY2004中我们可随时进入自已的游戏部落，与同部落的UU游友聊天交流游戏心得，有些类似QQ或其他聊天软件中的群聊功能。

点击UUBOY面板的“进入我的部落”，选择相应游戏部落进入即可（如图6）。此外使用面板上的“创建聊天室”也可以进行群聊。


图6

5.买卖游戏装备

在使用高级方式搜索好友时，我们提到了以“物品买卖”方式进行搜索，利用该方式可方便地找到想要购买或卖出游戏装备的玩家。例如网游《传奇》，想购买一套游戏装备，可在搜索时选择相应的游戏名称，在“物品买卖”中选择“我要买”，然后输入游戏装备，点击搜索，很快就可以找到想要卖出装备的UU号。双击搜索结果列表中的UU号，打开该UUBOY的详细资料，点击其中的“网游资料”标签，可看到该UUBOY用户想要卖出或买入的游戏装备（如图7）。


图7

UUBOY仅仅是为游戏玩家提供一个装备交易的平台，在交易过程中还需要玩家自己注意交易的可靠性。登录www.uuboy.com，在这里有更为详细的装备交易市场，还可以查看每位交易者的信誉度。

总结

UUBOY将聊天对象锁定在游戏玩家身上，并提供一系列服务，是个比较好的定位，但能否从众多聊天软件中脱颖而出还要拭目以待。

不足之处：作为国内第一款专为游戏玩家设计的聊天软件，UUBOY的聊天功能并不是很强，尤其是在全屏玩游戏时，如果能提供游戏状态中同时进行语音或视频聊天的功能，那又可向“出色的聊天工具”迈进一步了。

二、简洁易用的Web版聊天软件

2004年8月上旬，微软大张旗鼓地推出了Web版的MSN Messenger，宣称用户无论身在何处均可使用MSN messenger。其实早在这之前，ICQ和雅虎通早已推出了各自的Web版本，无论用户使用的PC上是否安装有聊天软件客户端，打开IE登录网站，通过网站即可与其他好友在线聊天和交流。

MSN Web Messenger推出就是为了方便用户，因此使用起来也不需要太多的步骤。登录网站http://webmessenger.msn.com，可看到有关MSN Web Messenger的一些简单介绍（如图8）。点击页面上的“Start MSN Web Messenger”按钮，开始体验MSN Web Messenger的历程。

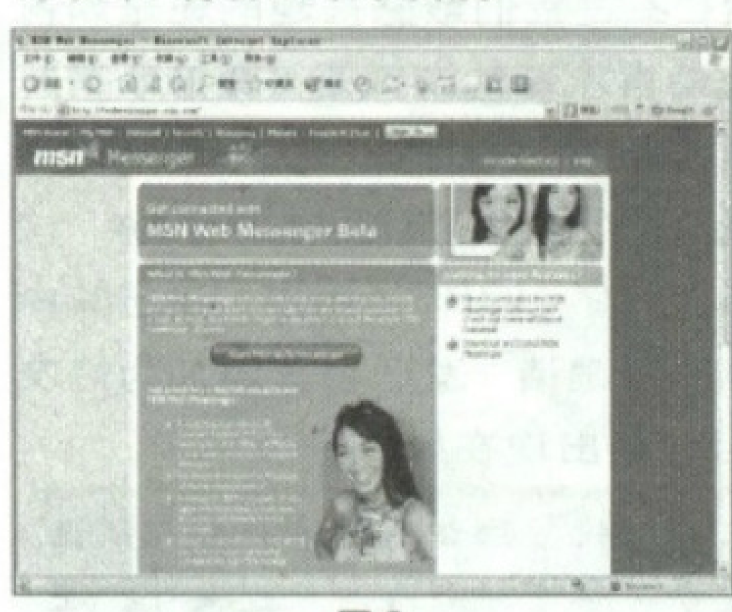


图8



图9

MSN Web Messenger登录页面与MSN Messenger区别不大，在“E-mail Address”中输入登录MSN Messenger的邮箱地址，在“Password”中填入密码口令，点击“Sign In”即可（如图9）。使用MSN Web Messenger时，大多不是在自己的电脑上进行操作，出于安全考虑，切记不要选择“Sign me in automatically”项，而应该为“Do not remember my E-mail address for future sign-in”项打上勾，取消浏览器的自动记忆用户名和密码功能。

如果没有MSN Messenger帐号，在此处也可以申请一个，点击页面上的“Get me Now”按钮，填写相关的个人资料，并选择登记邮箱后完成帐号注册

MSN Web Messenger的使用和MSN Messenger没有大的区别，它仅提供了“Send an Instant Message”（发送即时消息）、“Send E-mail”（发送邮件）两种联系方式，且只有简单的文字聊天功能。

总体感觉MSN Web Messenger虽然功能有限，却很实用，不用安装聊天客户端，使用起来很方便，非常适合临时性的交流联系。只是为了安全起见，在退出时要点击“Sign Out”。P

腾讯QQ，即时通信类软件的龙头老大，这是毋庸置疑的，拥有中国近2/3网民以及上百万同时在线的用户就足以说明这一切；微软MSN不甘寂寞，稳定的服务、简单的操作使得MSN用户也在不断攀升……不过，天下没有完美的存在。QQ再好，大家也有不满意的时候（捆绑了TT浏览器以及系统广告等）；MSN再稳定也总有不尽如人意的地方（不能同时登录两个MSN帐号等）……不过我们可以通过其他"手段"，使其相对完美一些，下面就看看笔者是如何实现的。



终极无间——没有最好只有更好

■刀鱼工作室 阿怪



一、让腾讯QQ"巧"夺天工

1.个性信息巧发送

腾讯QQ在消息传递方面做得非常成功，无论栩栩如生的QQ表情还是形态各异的字体，大家都非常喜欢。不过，即便这样也会让那些追求前卫、体验新鲜的"弄潮儿"感到单调乏味。我们可不可以发送一个既有亲切感又不乏个性时尚的手写形式消息给好友呢？答案是肯定的，下面就和笔者一同感受"传说中"的手写输入信息吧。

首先下载并安装QQ手写板（下载地址：http://www.sqwsoft.com/download/FS_1.25.exe）。双击运行程序（首次运行会询问我们是否安装"网络猪"，不用理会，选择"否"即可），然后选择我们所使用QQ的版本（QQ手写板只支持QQ2003以上的版本）。要想手写输入还得单击上面菜单栏中的"手写输入"切换到输入面板，选择"铅笔"后就可以写了（如图1）。当然你也可以选择各种样式的笔划、粗细以及颜色，还可以通过单击右下角的表情图标按钮添加QQ表情，单击工具箱中的"打开"图标来添加自己喜欢的图片。

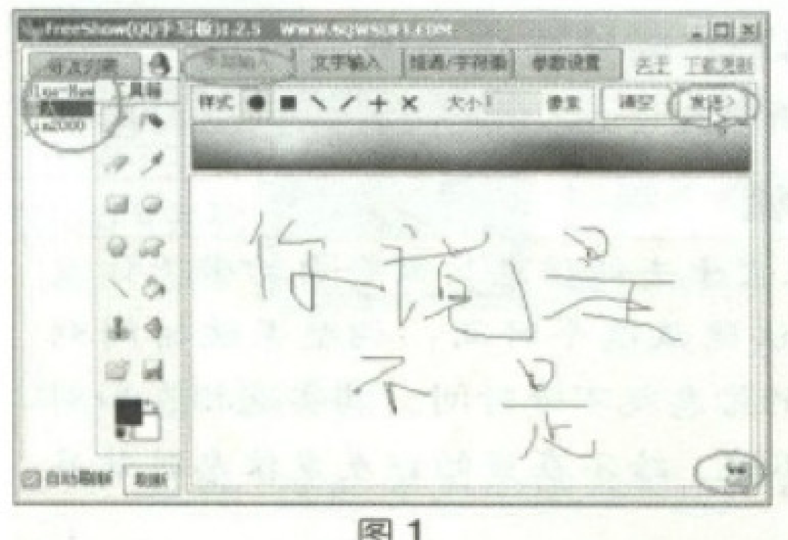


图1

在"短语/字符画"栏目里的内容绝对是聊天必备之宝典，除了关于爱情、祝福、搞笑等短语外，还有动物、人物、电脑等字符画。能输入这些还不算最酷，单击工具箱中的"橡皮章"图标，然后单击"图章"并且在图章集下拉列表中选择相应图章，之后返回到主程序，单击鼠标即可完成图章的输入（如图2）。

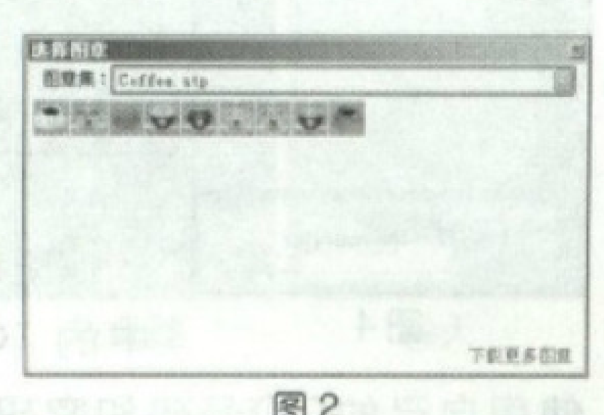


图2

设置完毕后在QQ中选择想要发送的好友，之后该好友就会出现在QQ手写板的好友列表中，选中后点击QQ手写板右上角的"发送"按钮即可完成个性消息的发送。

让留言更智能

想不想让对方在上线之后第一时间就能看见你的留言呢？方法很简单：在给对方留言之前，先给对方发送一个视频聊天请求，然后取消请求再留言。这样一来，对方登录上线后，就会自动弹出你的留言。

二、让MSN如虎添"翼"

用过MSN的朋友大多知道Msn Shell这款插件，不但功能强大，而且简单易用，为MSN增色不少。今天给大家介绍的是其开发小组在近日才刚刚发布的最新版本MSN Shell 3.1.0.531，究竟它有何新异之处呢？下面就让我们尝尝鲜！

下载地址：http://www.msnshell.com/index.htm

1.MSN添"翼"上QQ

首先下载并且安装MSN Shell插件，启动MSN，你会发现左侧标签栏中多了几个标签，分别是游戏标签、电台标签和收藏标签。不过这些并不是我们真正关心的，重点是如何使用MSN登录QQ，下面就让我们来添加QQ标签。单击MSN程序上的"Shell"菜单，选择"管理我的标签"，在弹出的"标签管理"窗口中，单击"共享标签库"，选择"QQ"后单击"添加"按钮即可完成添加工作（如图3）。

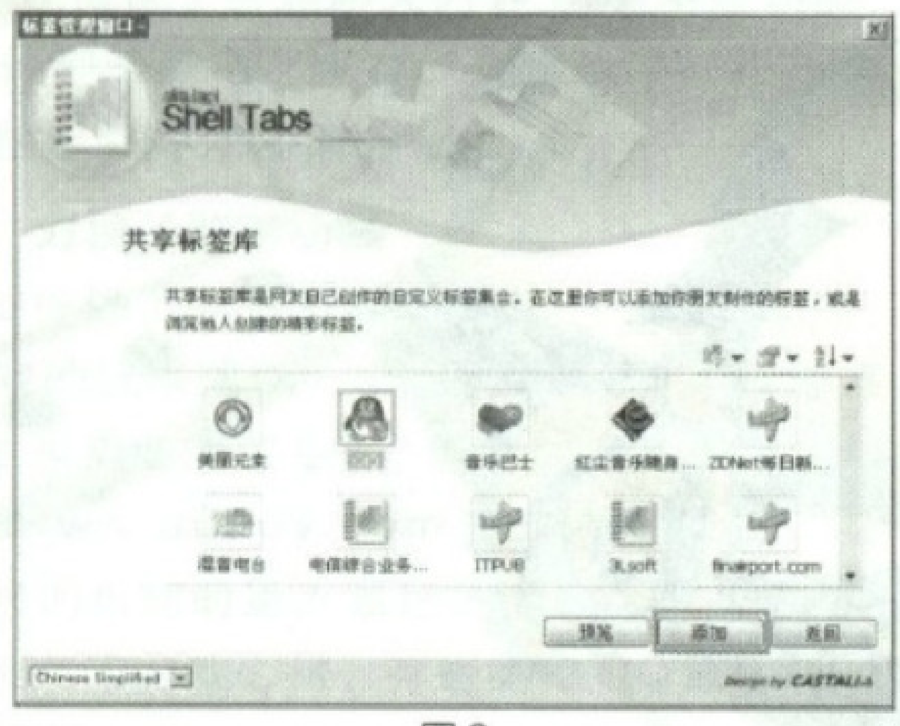


图3

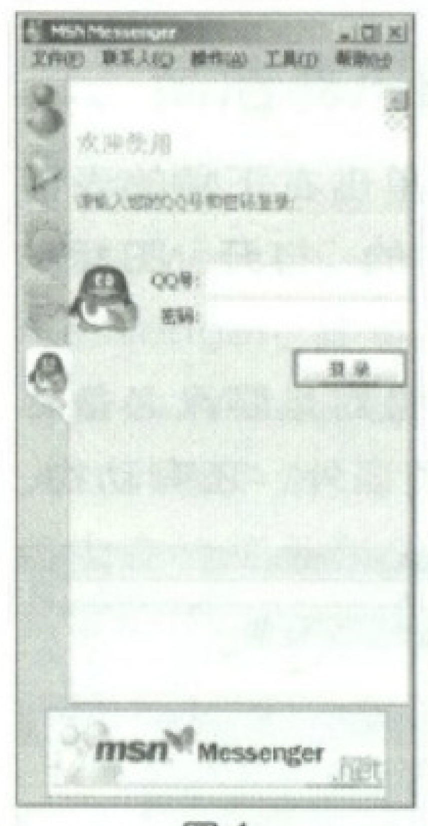


图4


图5

重新启动MSN，单击左侧标签栏中的"QQ标签"（如图4），之后即可使用自己的QQ号码和密码登录了，是不是很方便呢？赶快自己动手试试吧。如果你想删除某个标签，可通过在"标签管理"窗口中单击"管理标签"按钮来删除自己不喜欢的标签（如图5）。

2.个性显示大头图像

MSN让我们展示自己个性图像的空间实在太小了，如何才能显示超大的自定义相片呢？点击"工具"选择"选项"，在打开的窗口中选择"个人信息"选项卡，然后点击"更改图片"按钮，在打开的窗口中点击"浏览"按钮选择你需要给对方看的任何大小的照片，最后点击"确定"。还有重要的一步，就是选择"Shell"中"设置"，在"图释"中选"使用个性化图释与头像"即可。这样当你与任何一位好友聊天时，你的"巨幅"照片就会显示在对方的聊天窗口中了（如图6）。


图6

不过，该插件还有很多不足之处，比如在线好友数量太多时无法使用等，希望作者再接再厉，开发出更完美的MSN Shell。

让表情进入你的昵称

如何让生动丰富的表情进入你的昵称或者自动回复里呢？非常简单，点击和好友聊天对话框的表情图标，将鼠标移到任何一个表情上，你会看到这个表情的快捷键，将你想添加表情对应的快捷键加入到昵称或自动回复即可（如图7）。

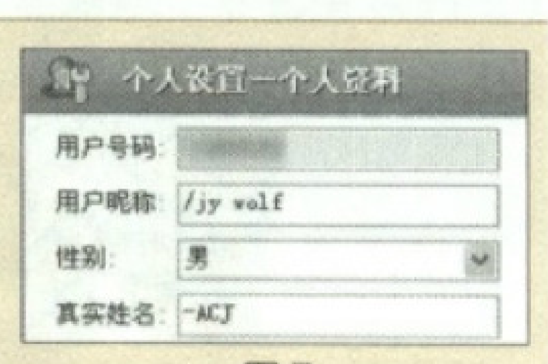


图7

三、让POPO和MSN沟通更顺畅

8月份发布的POPO 2004 Build 0827版中，除修改了聊天记录存储、音视频等功能外，还集成了MSN插件。笔者使用这个插件后发现其不支持表情、没有好友分组以及语音视频聊天功能，但对普通的文字聊天功能支持很完善，相信不少用户还是很欢迎这个功能。

下载地址：http://popo.163.com/download.shtml

运行POPO 2004，点击"工具"中的"系统配置"，在"插件管理"中你可以看到MSN插件，点击其后的"配置"输入MSN帐户的用户名和密码，然后选中复选框，"启动"插件并保存，重启POPO后就能使用MSN了（如图8）。

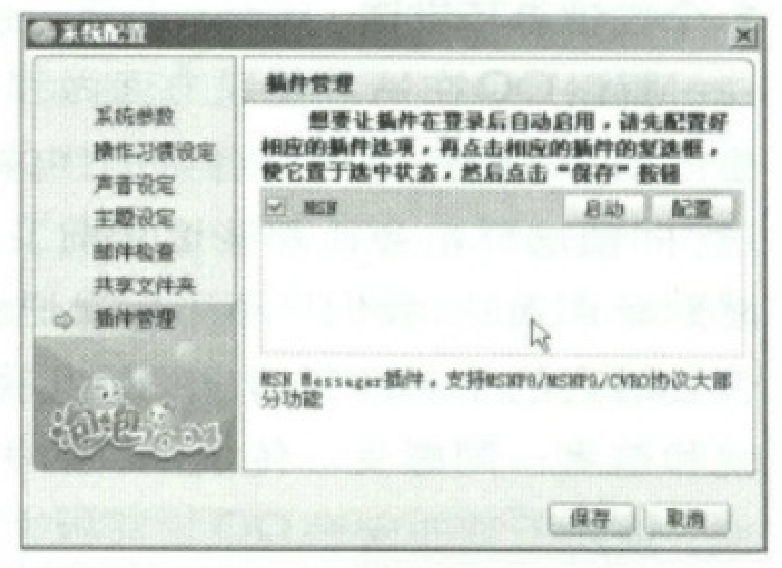


图8



根据很多朋友使用的感受，一些处于内网的用户在使用MSN插件时可能出现"网络连接错误"的提示。

隐藏时间很轻松

众所周知，QQ在发出去的信息后面会自动带上你发信息的时间。也有办法隐藏这个时间：调整系统时间到2038年以后，发出去的信息就不带时间。其实这招在和别人聊天时倒没什么。不过，给不在线的好友发信息时就显得非常有价值了。

从“网络起步”到“文字MUD”再到时下的“网游”，已经是这个时代的我们所经历的一条路。逆路而回，我们能清晰地看到网游今日的红火并非偶然，而是一个层层推进的过程，从硬件技术与网络基础（主要是宽带）的发展来看，文字MUD不过是网游的幼年时代罢了，它的最终目的还是要实现真实有趣的人和人之间的交互。于是当拿到美通无线公司宣称是“首款手机网络游戏”的作品《三界传说》（以下简称“三界”）时，我们很想提前猜测一下：按照上述思路，这款游戏到底走在“手游”的哪个阶段？



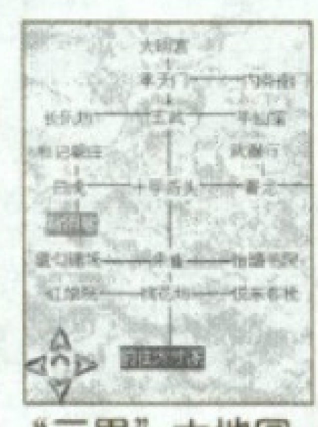
在路上
——“首款手游”试用手记

■晶合实验室 炎枫

Motorola E680上的“三界”

一、硬件技术

从硬件角度看，“手游”的普及与网游相比将会有更多障碍，这种情况在“三界”中有明显的体现，因为我们拿到的游戏（豪华版）就固化在MOTOROLA一款9月新上市的手机E680中。这是一款带PDA功能的手机，采用Intel xScale 300MHz处理器，提供50MB内存容量（可通过SD卡扩展），具有240 × 320分辨率的65k色TFT触摸式彩屏，使用Linux及Mascot 3D游戏运行平台。游戏在这款手机上运行几乎没有任何停顿（网络因素除外），相对来说其画面已经可以用“精美”一词形容。然而这款价格在4000元以上的手机很难在短期内普及，而且即使美通能在其他类似平台上修改出兼容版本，整个游戏的容量也应在1.5MB左右（根据其JAR文件的大小判断），如果通过下载客户端的方式安装，有一定障碍。



“三界”大地图的局部

美通针对这个问题也正在开发中端手机上的版本，目前在MOTO V（MOTOROLA V300至V600机型）上的版本已经开发完毕，但开发人员告诉我们其初始版本不会超过200kB。除去将来要分步下载的小游戏模块外，可以猜想与1.5MB相比，画面将有较大折扣，从厂商给的图片看，稍优于PC上的《大航海时代2》DOS版，采用Q版图形。另外在NOKIA S40和S60上的版本也会出现，但出于机型配置的问题，不能联网，已经不能被称为“手游”。

Moto V系列上的“三界”

◀S40系列“三界”单机版

二、手机网络

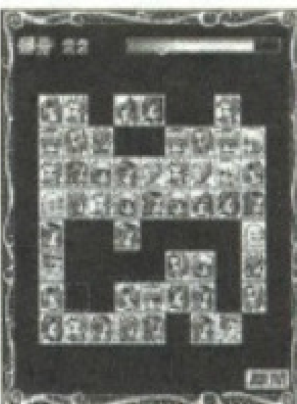
“三界”目前使用中国移动的GPRS作为通讯手段，这是“手游”发展的又一个瓶颈。GPRS由第二代移动通信技术（是谓2G）GSM发展而来，其最高通信速度为9.6kbps，除速度较低外，还存在着不稳定的缺点，这对“手游”的交互性提出了较大挑战，从我们的试用来看，“三界”在网络稳定时数据交互略有延迟，不稳定时则会等待较久甚至断线。

三、手里紧巴巴的“三界”

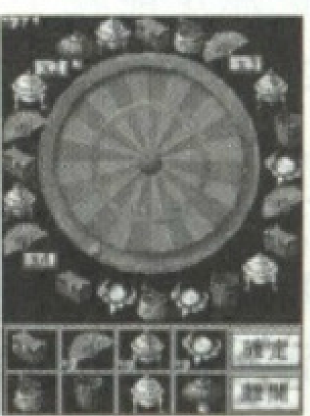
“三界”的出现以上述两种情况为基础，所以短期内也只好勒着裤带过日子了。这是一款网络武侠游戏，在以长安城为中心、雪山/方寸/月宫三大门派为辅的地图上展开，采取静态场景式设计，主角通过方向键切换场景，在每个场景中完成特定的功能。人物经验值的提高通过连连看、学动作、爬山等小游戏完成，金钱的获取则通过转轮盘、押大小等小游戏完成，PK、打怪时采取回合制，任何时候都可收发好友消息或进入聊天场景结交好友。



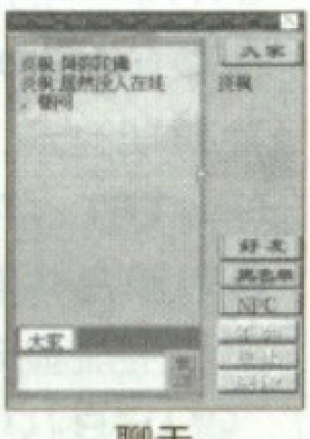
走在大街上



连连看



轮盘赌



聊天

可以说这是一款由小游戏组成的大“手游”，这样做的好处是尽可能减少数据流量，同时“三界”没有使用PC网游惯用的UDP Socket协议（数据无验证，一定程度靠增加发送频率减少错误），而是采用TCP Socket协议，这种设计适合于不很稳定的网络。

结语

我们认为“三界”是一款很有创意并且对当前网络现状有切实考虑的“手游”。但从硬件技术方面考虑，我们认为“三界”领头的豪华版短期内较难普及，更多的中端低分辨率手机可能是更需重视的游戏平台。

手机小贴士

这是一款德国曼海姆市维塔电话公司专为老年人设计的手机，该手机只有3个按键，没有显示屏，绿色和蓝色键用来打电话，红色键则用于紧急呼救。

电话号码需要预装进手机，储存在绿色和蓝色按键内，接打电话方式则如同固定座机。尽管很多手机厂商都认为它外形功能过于简单，不适合任何人使用，但仍然有手机运营商看中它，如大名鼎鼎的沃达丰。

手机周边



手机挂饰之七彩卡通鞋

手机挂饰之心型香包　手机挂饰之夜光水晶挂链

最新趣味短信集锦

网上无计消愁，忽见美眉招手。尽兴聊一宿，打听芳名最后。作呕作呕，是一北方老叟。

重庆 谭翔鑫推荐

有个腼腆的小男孩鼓足勇气问心爱的女孩："你喜欢什么样的男孩？"女孩说："投缘的。"男孩很伤心："头扁一点不行吗？"

上海 san6推荐

想你的感觉就像炒菜没放盐，苹果不太甜，喝酒少了烟，逛街忘带钱。有空时我会想你，没空时我会抽空想你，实在抽不出空我就什么都不做了，光想你！

安徽 Boston推荐

寂寞时候想想我，想我时候来看我，看我的时候拎水果，桔子、香蕉和苹果，桔子代表你疼我，香蕉代表你想我，苹果代表你爱我。

北京 狼人推荐

我真的绝望了，花果山被国家开发成旅游区，昨天没钱吃饭，我把金箍棒都卖了。真怀念我们一起取经的日子，二师弟，你还好吗？

江西 Leon推荐

因为口渴，上帝创造了水；因为黑暗，上帝创造了火；因为我需要朋友，所以上帝让你来到我身边，但上帝却从此失去了盛饭的桶！

北京 boby推荐

有只又笨又懒的小猪一摇一摆地走到你面前，虔诚而又崇拜地看着你，然后唱了首歌，你猜是什么歌？……"长大后我就成了你"！

贵州 白茅推荐

怎么回事，刚才打你手机，第一次回复是：您拨叫的用户没有开机，第二次是：您拨叫的用户不在服务区，第三次是：您拨叫的用户……没有手机！

河北 流窜风推荐

这些短信皆是读者发来，如你是其中某一条的原创作者，请来信告知我们，经核实后我们会按照稿费标准付费给你，我的联系邮箱是：cjan@popsoft.com.cn

认识彩屏

STN（Super Twisted Nematic）是最早流行的手机彩屏，通常称"假彩"。STN彩屏的优点是能耗小，价格低，但在比较暗的环境中清晰度很差，需要配备外部照明光源。

TFT（Thin Film Transistor）的含义是薄膜晶体管。TFT彩屏色彩逼真，层次感强，是目前笔记本电脑和台式机上的主流显示设备，高端手机在采用。

UFB（UltraFineBright）是三星公司针对TFT的较高的生产成本和较大的功耗等问题专为移动电话和PDA设计的一种彩屏，它在65 536色时亮度与TFT显示屏不相上下，而耗电量比TFT显示屏少，并且售价与STN显示屏差不多，但在色彩的表现方面打了折扣，耗电量也并不尽如人意。

TFD（Thin Film Diode）的中文名称是薄膜二极管，它是爱普生专为手机和PDA等移动产品开发的一种新型液晶显示技术。亮度和色彩饱和度比STN更好，完全避免了像STN那样严重的残影；比TFT更省电，不过相对TFT在色彩显示上还是有所不及。

显示效果
TFT
TFD
UFB
DSTN
STN
OLED
耗电量

彩屏与耗电量对比图

不过是一个老式的电话听筒通过电话绳连接到一部标准手机上，而手机被隐藏在口袋里的发明就让它的发明者Roope登上了意大利一本时尚杂志的封面和《纽约时报》家庭版。他说："这个设计虽然很简单，但反响真的很大，购买热线电话非常火！"

小编还真不知道这是进步还是倒退了……



传说中的Pokia手机

插图 宋洋

应用心得

编者按： 虽然现在才只是10月份，但小编们已经在做2005年的栏目规划，在2005年度中，“应用心得”栏目不论在版式还是内容方面都会进行一定程度的调整，还可能会增加一些子栏目。要办好一个栏目，没有读者的参与是不可能的，所以小编我非常希望读者朋友能够对“应用心得”栏目提出自己宝贵的意见和建议，意见和建议请发至say@popsoft.com.cn 信箱，对于被采纳的建设性意见我们还会提供一些奖励哦。

本期推荐文章

■《将SP2集成到Windows XP安装光盘中》

为了日后安装方便，将SP2集成到Windows XP安装盘上确实是个不错的想法。

■《屏幕录像也疯狂》

屏幕录像软件早就有，不过使用起来都不很称心，RoboDemo在抓取屏幕的同时还提供了多种编辑功能，给使用者带来很大方便。

用数码摄像机作磁带机保存数据

■四川 月生

从在石头上刻字到光盘记录，人类保存数据的科技含量不断提高，但保存时间并不比以前更高，一度被认为很可靠的光盘记录技术，其实存在较大隐患，光盘的保存时限比我们预想得要短很多，如果意识不到这点，在不远的将来会遇到大的问题。现在人们又重新认识到磁带技术便捷、廉价和可靠的优势。而要用磁带保存数据并不需要我们去购买价格昂贵的磁带机和专用磁带，而使用常见的数码摄像机和DV带就可以了。

创造这一奇迹的就是DV Streamer PRO这套软件（**如图1**，下载地址：http://download.pchome.net/php/dl.php?sid=15660），它可让你通过数码摄像机将电脑上的数据储存在一卷DV录像带上。根据产品规格，你可在一卷60分钟的录像带上最多储存15GB的数据。这套软件让DV录像机摇身一变成为录像带磁盘驱动器。

图1

这表示一般情况下你只要花不到30元人民币，就能在一卷60分钟的DV录像带上储存8GB以上的数据。DV Streamer这套并不复杂的软件，试图在向我们展示一种废物利用的思路，磁带这种模拟时代的典型技术被它们转化到数字界面上来了。

DV Streamer软件（**如图2**）目前分为Lite和PRO两个版本，Lite版本只能在DV录像带上储存一个文件，而且不能有数据的目录结构（当然Lite是免费使用的），而PRO版本则可储存10 000个文件，并能显示数据目录。通过摄像机火线（IEEE 1394接口），直接可将摄像机同电脑连接起来。软件会控制DV摄像机录制备份与播放复原的动作，从原理上说，这与传统的视频编辑程序在技术上并没有什么区别，因为纯粹就技术的观点来看，DV录像带上可写入各种类型的数据。在一卷60分钟长度的标准录像带上，利用DV Streamer技术最多可存储15GB的数据，这要用普通CD刻录盘23张才能装下。普通DV磁带就成了非常合算的海量数据容器。DV Streamer技术确实带来了惊喜，为数量庞大的旧录像带找到了废物利用的机会。这套软件支持的大多数DV摄像机，像Canon MV150i、JVC DVL100、SONY TRV-900等。当然还需要你的电脑上必须有火线（IEEE 1394）接口。

实际上，目前数码摄像机的存储载体已从传统的磁带向微型硬盘、可擦写DVD光盘和SD闪存卡等介质发展，也就是说，除了DV带以外，今后我们还完全可通过数码摄像机将数据保存在微型硬盘、蓝光DVD光盘等其他介质上，这样你真的可不再需要配置光盘刻录机和移动硬盘了，数码摄像机也许今后将成为我们最好的数据备份设备。

图2

Ghost另类使用技巧大放送

■安徽 李红

众所周知，Ghost可快速地备份与恢复硬盘数据，如果硬盘上的操作系统瘫痪、数据丢失了，可用Ghost快速地恢复成原样，免去了重新安装系统和各种软件的烦恼！其实除了备份与恢复数据之外，Ghost还有下面的另类用途。

一、用Ghost快速格式化大分区

如今硬盘的容量是越来越大，每次对大分区进行Format时，都要花费很多的时间，其实Ghost可对大分区进行快速格式化，只需几秒钟，一个大分区就格式化完成了。

方法是：先在硬盘上划分一个很小的分区（例如只有40MB），然后用Format命令对这个分区格式化，注意以后不要在该分区里存放任何文件；接下来用DOS启动盘重启机器，在DOS状态下执行Ghost，选择菜单“Local”→“Disk”→“To Image”，将这个分区制作成一个GHO映像文件，存放在其他分区中。因为分区内没有文件，加上这个GHO文件非常小，所以你也可将Ghost.exe与这个GHO文件都保存在DOS启动盘上。

以后需要格式化某个大分区时，即可用DOS启动盘重启机器，进入DOS状态，然后执行Ghost，选择菜单Local/Disk/From Image，选中上述制好的GHO镜像文件，选择要格式化的大分区，按下OK键，最后再按YES键即可。

二、用Ghost整理磁盘碎片

众所周知，备份硬盘分区时，Ghost会自动跳过分区中的空白部分，只把其中的数据写到GHO映像文件中；恢复分区时，Ghost会把GHO文件中的内容连续地写入分区中，这样分区的头部就写满了数据，不会夹带空白，这样分区中原有的碎片文件也就自然消失了。

Ghost整理磁盘碎片的步骤：先用Scandisk扫描，修复要整理碎片的分区；然后使用DOS启动盘重启机器，进入DOS状态，在纯DOS模式下执行Ghost，选择“Local”→“Disk”→“To Image”，把该分区制成一个GHO映像文件；再将GHO文件还原到原分区即可。注意：在还原GHO映像文件时一定要选对分区，否则会覆盖原来的分区，造成数据的丢失。P

试办公备

巧设置，让Excel把无效日期关在门外

■山东 牟晓东

一次，学校里的会计跟我抱怨说，每月都要用Excel向上级部门呈送报表，因数量多一不小心就把月份弄错了，问有没有什么好方法避免。其实微软早就替我们想到了，仅需几步简单的设置，你的Excel就能把无效日期关在门外。

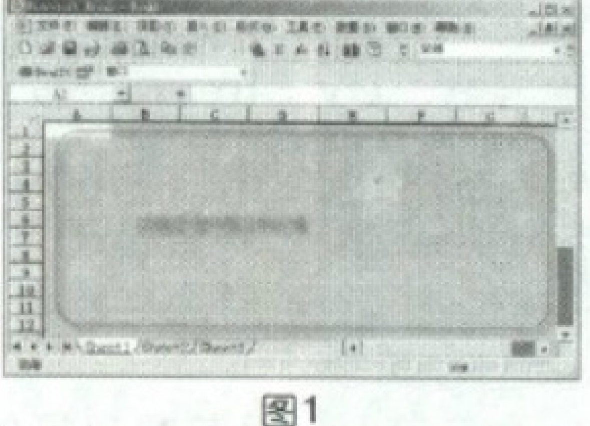


图1

1.打开一个新的Excel文档，拖动鼠标选中待工作的区域，**如图1**，或者干脆按组合键Ctrl+A全选。这一步非常重要，它决定着整个操作的成败。

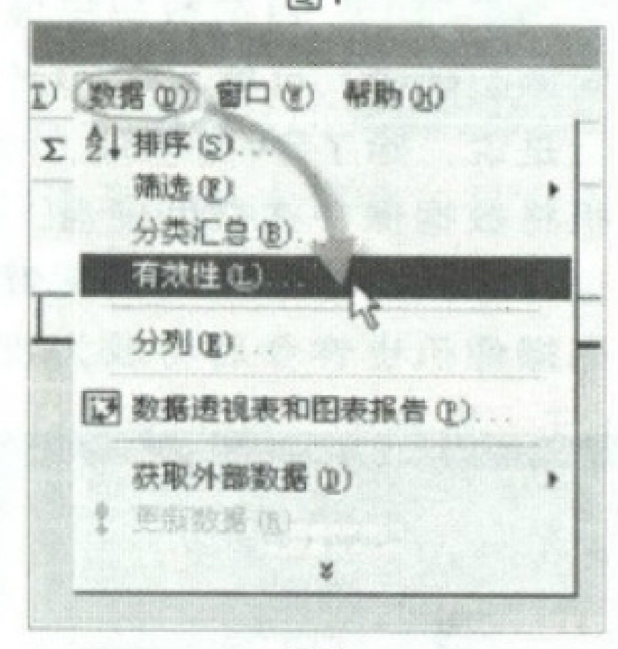


图2

2.选择“数据”菜单下的“有效性”，**如图2**。

图3

3.在弹出的“数据有效性”窗口中先选中“设置”标签，然后在“允许”一项中选择“日期”，“数据”一项中选择“介于”，“开始日期”中输入“2004-9-1”，“结束日期”中输入“2004-10-1”，**如图3**，这样就把有效日期限制在2004年的9月份了。如果你想输入学生的考试成绩的话，可在“允许”一项中选择“小数”，“数据”一项中选择“介于”，“最小值”一项中输入“0.0”，“最大值”一项中输入“100.0”，这样就把考试成绩限制在0～100分之间了。其它的应用依此类推。

图4

4.选择“出错警告”标签，选中第一项“输入无效数据时显示出错警告”，在“样式”中选择“警告”（注意下方的标志会随之发生变化），在“标题”、“错误信息”中输入相应的文字提示信息，**如图4**，确定。

5.OK，到第一步选中的工作区域中试一试吧。先输入一个有效日期“2004-9-5”，回车，没问题；再输入一个无效日期“2004-8-2”，回车，看到了吗？此时会弹出一个出错警告，**如图5**。默认按钮为“否”，意思是单击它后改正错误；如果非要点击“是”的话也行，但那就失去设置的意义了，无效日期也成有效的了。P

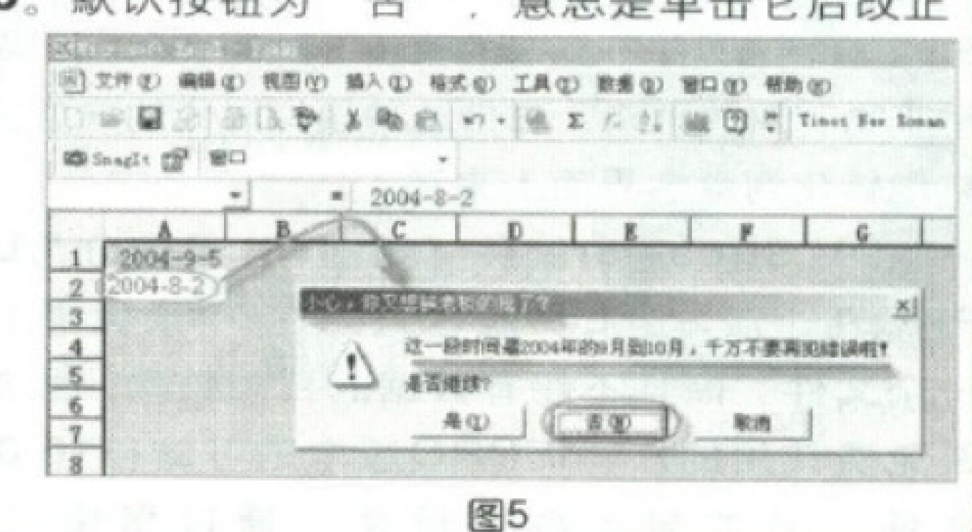


图5

屏幕录像也疯狂

■云南 程静

屏幕录像的功用以往也就是做教学、演示什么的，一般的屏幕录像软件只能死板地录制电脑屏幕上发生的一切，无法更改，而且往往将最终结果保存为庞大的视频文件，这给使用带来非常大的麻烦。如果你需要经常性地进行屏幕录像，那还是使用我推荐的RoboDemo吧（下载地址是http://www.onlinedown.net/soft/20960.htm），与众不同的是，它可将录制结果编辑等，而录制结果也可随各种需要保存为Flash电影（.swf）、可执行文件（.exe）、Word文档、Macintosh或Linux工程等，还支持即时录音、导入WAV音频或MP3文件，这意味着你还可用它来制作自己的MTV、Flash动画或有声影集。


图1


图2

程序的安装不再多说，主界面**如图1**。界面很简单，没有什么让人头疼的晦涩文字，双击右栏新建开始一个新工程（**如图2**），这里是录制电影的选项。

1.应用程序。这个选项是只录制指定程序的活动，屏幕上其它活动则忽略，这对于很多教学站的版主是很有用的，比如录制一些软件的使用步骤等。

2.自定义。这是让你自己定义录制屏幕的范围，选此项后录制时屏幕上会根据你所选范围的大小出现一个红框，只有红框以内的活动将被记录。

3.全屏幕。当然就是说录制整个屏幕啦。

4.后面的选项中，“便携机”和“空白”也都是定义屏幕大小的；“模板”这个比较少用，如果你需要批量录制很多电影时可用它来创建一个模板，以后就可直接根据模板快速录制。


图3

图4

明白以上内容就可按照自己的要求来录像了（**如图3**），单击“选项”可进行一定的设置（**如图4**），值得一提的是手动录制方式（去掉那个“开启自动捕捉录制”按钮前的钩，就开启了手动录制），它有什么用呢？手动录制其实就是用Print Screen键手动抓屏，每次作为一帧保存。这个功能较灵活，在你制作MTV或影集时就有用了，如果你希望生成的电影体积小一些，可在视频质量的选项中调整，适当地降低一些，但建议不要低于50%，在SWF选单中还用16位色与32位的选项，选好按OK退出，再按“完成”，在出现窗口中

图5

（**如图5**）点击“录制”就开始正式录制了。这里有一点提示就是在这一步之前，最好将桌面打扫干净，把一些不必要的窗口关闭，只留下需要录制的部分，以免手忙脚乱，录制完成按End键，程序将自动进入“帧”编辑状态，这可是重点部分，一般的屏幕录像软件到这一步也就结束了，而RoboDemo的强项才刚开始。


图6

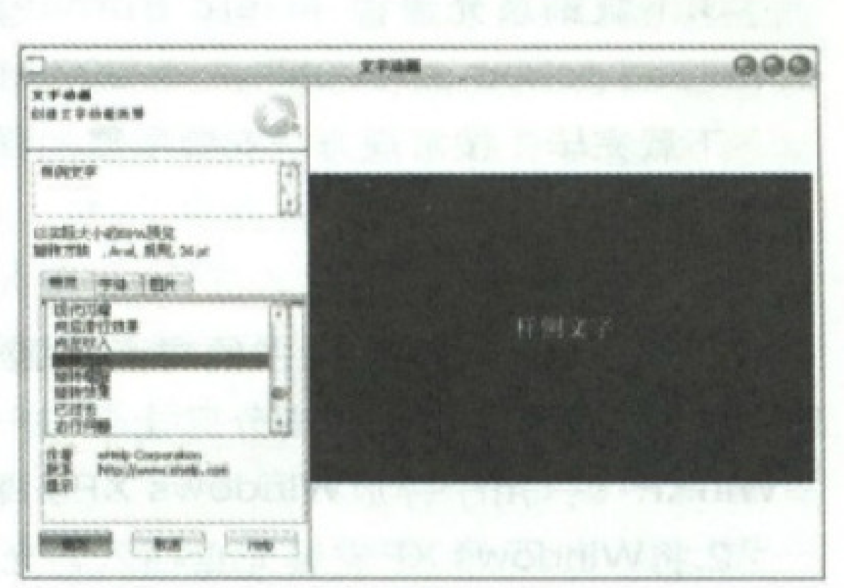

图7

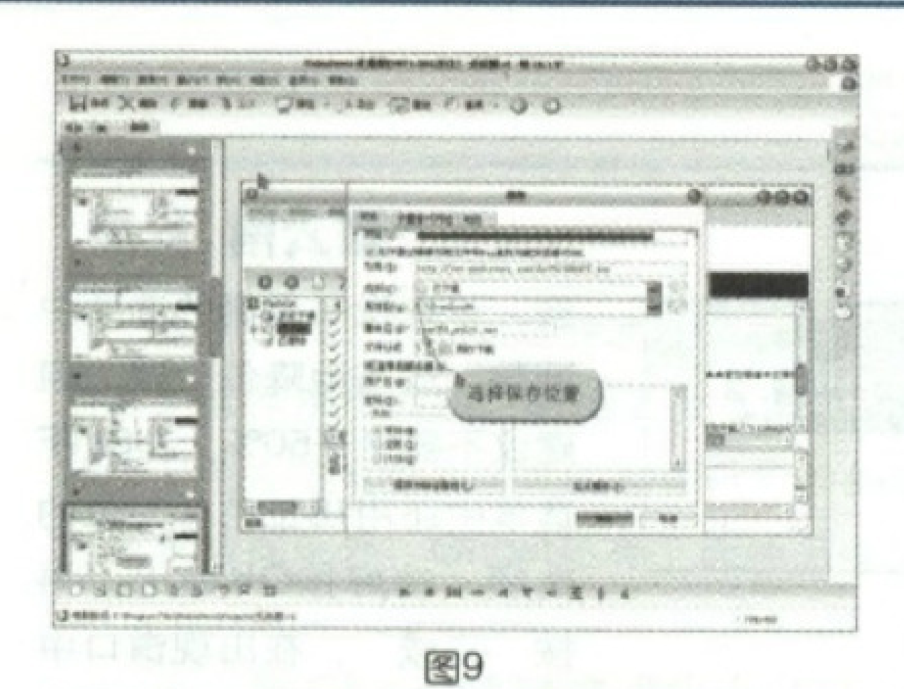
大家看**图6**，在左边一栏是功能操作，右边是刚才录制下来的内容，以“帧”的形式保存，你可一次选择所有帧，也可用右键单击某一帧进行操作，右键弹出的菜单和左边的菜单内容是一样的，可看到这菜单的品种相当丰富，足可称为大餐了。

这里说一些重要的设置。首先是音频部分（**如图7**）：可即时录音，也就是用电脑的话筒直接录，还可导入硬盘上的音频文件，支持的格式是.wav和.mp3。这两种素材都很容易找到，还可设置单声道或立体声，可设置为整个电影的背景音乐也可指定某一帧开始或消失时播放。

接下来的时间控制可设置帧显示的时间，在右栏选择需要设置的帧，点击左栏时间进行设置。提示：这个功能相当实用，因为很多时候我们都需要一些重要的画面显示的时间更长。点击右键还有一个变化菜单：设置每一帧进入退出的方式，有淡入淡出和渐变可选。

软件的“插入”功能相当强大。点击右键选择插入，在这里可插入图片（包括几种主要的位图和矢量图）、动画文字（其中动画文字的特效相当丰富，**如图8**所示，这里不多说了，具体功能大家去试验），GIF、


图8


图9

SWF、AVI、FLA、PPT等文件格式。你可用这个功能把PPT、AVI、GIF文件转为Flash动画，方法是随便录一点东西然后删除所有帧，再导入所需要转化的文件。

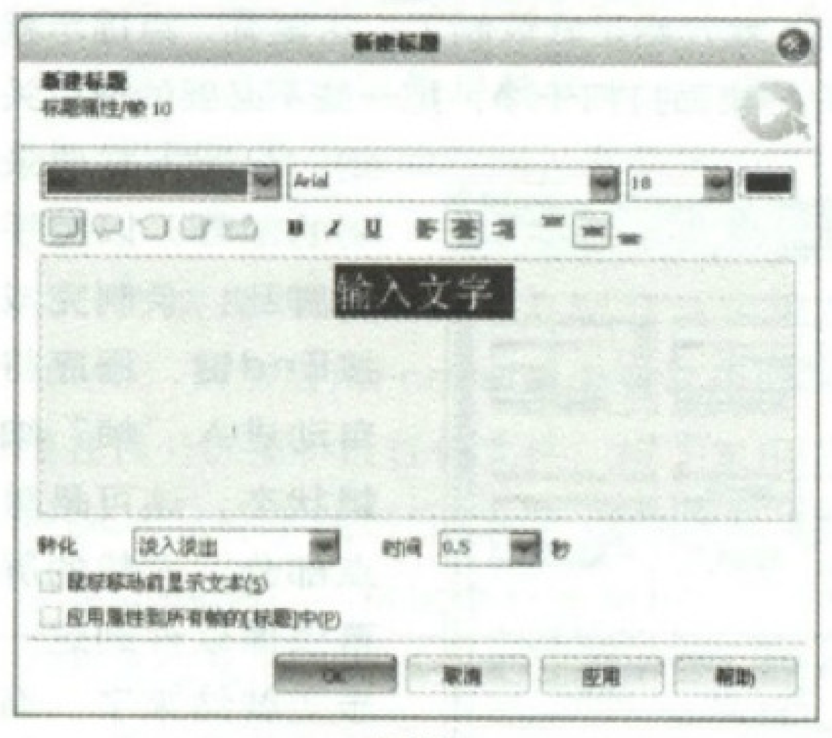


图10

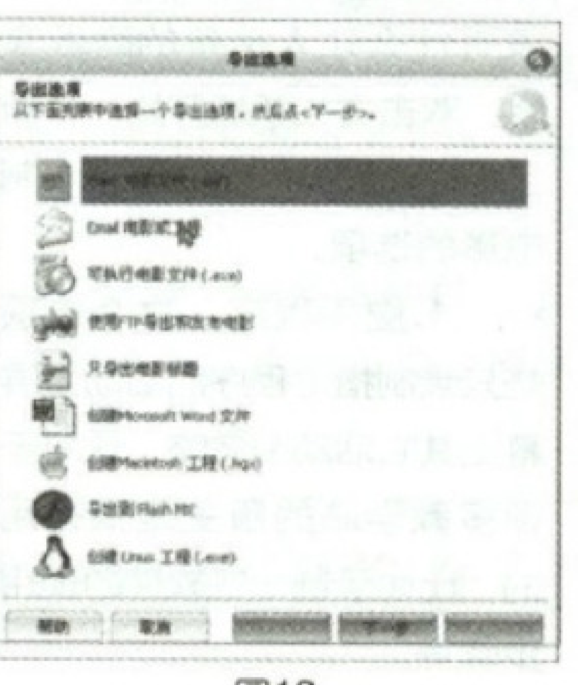
我们可在画面的任何位置插入标题框、按钮、点击框、文字输入框、交替文本等元素，大同小异，以插入一个标题框为例说明：进入右键菜单，选择“插入”→“标题”（**如图9**），在弹出的属性菜单中央输入标题文字（**如图10**），左边下拉框中选择标题框的形状，有N种可选，接下来选择字体字号，显示方式、时间等，完成后按OK退出。这样，当动画中鼠标移动到特定位置时，一个相应的提示就会淡入显示（**如图11**），这个功能一般对应于各种商业演示或教学，非常实用。



图11


图12

再看看最右边的竖排按钮（**见图9右侧**），这里也有一些重要功能，点击第二个图标设置动画的控制按钮，也就是说，在你最终生成的动画将包括一个播放控制条（**如图12**），当然你也可选择不要，同样也有N种样式可选，也可设置它的所在位置，算是一个较实用的功能。第四项设置影片开始或结束时的动作，比如显示一幅画面或跳转到某个网址等（可借此推广自己的主页了^_^）。好了，辛苦了半天也该看看自己的成果了，点击上部预览按钮看看是否满意，不满意再改，后悔药有的是，嗯，好像还不错，点击上部“菜单”→“导出”，这下你可看到RoboDemo支持的格式有多么广泛（**如图13**），选择自己需要的格式导出，大功告成！


图13

将SP2集成到Windows XP安装光盘中

■辽宁 乔珊

千呼万唤之后，Windows XP Service Pack 2（SP2）终于盛装启幕了。为了日后安装方便，一步到位，将SP2集成到Windows XP CD盘上也就提上了议事日程。今天就让我们看看如何将最新的SP2补丁包集成到Windows XP安装光盘上。

一、前期准备

常言道：巧妇难为无米之炊，在集成SP2之前我们需要做一些前期准备工作。

1.下载SP2补丁包。下载地址：http://file.mydrivers.com/others/XP-SP2TRM.EXE。

2.下载光盘镜像制作程序WinISO。下载地址：http://www.liutaotao.com/winiso_cn/。

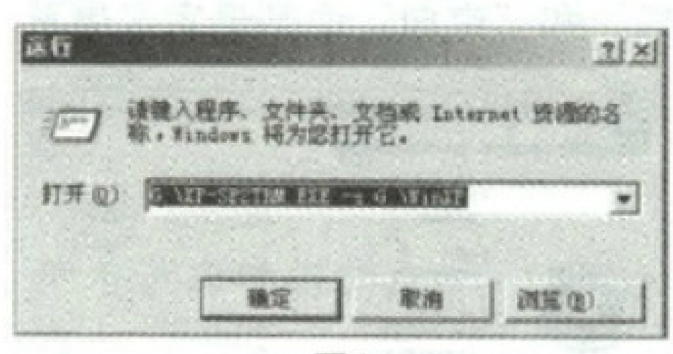
3.下载刻录光盘程序Nero Burning。下载地址：http://download.pchome.net/utility/cdr/527.html。

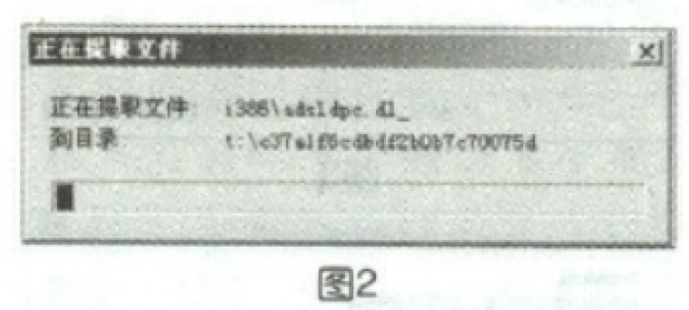
下载完毕，按常规方法安装所需的程序，这里不再赘述。

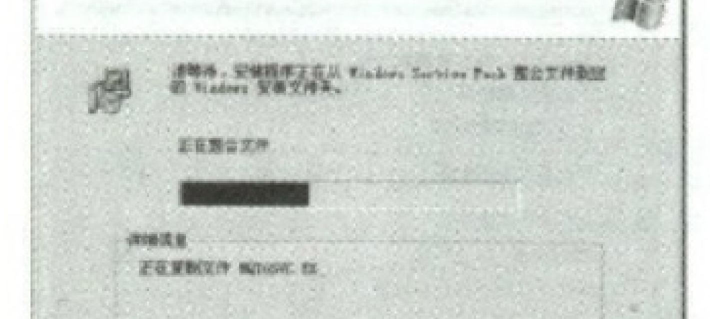
二、集成SP2补丁

1.找一个剩余空间较多的磁盘分区，确保剩余空间在1.5GB以上，如G盘。在该分区上新建一个文件夹，命名为“WinXP”，用于存放Windows XP安装光盘上的内容。

2.将Windows XP安装光盘插入到光驱，将光盘中的内容全部复制到“G:\WinXP”文件夹中。同时，将下载回来的SP2补丁包“XP-S2TRM.EXE”剪切到G盘的根目录下，使补丁包和Windows XP安装光盘源文件处于同一磁盘分区。


图1


图2


图3

3.点击“开始”→“运行”，在弹出的运行对话框中输入如下内容：“G:\XP-SP2TRM.EXE -s:G:\Winxp”，**如图1**所示，回车后开始释放SP2补丁包中的内容，**如图2**所示。释放完毕，会自动启动集成向导，开始SP2的集成工作，**如图3**所示。需要7～8分钟时间，就集成好了，这时会弹出一个集成成功的提示，**如图4**所示。

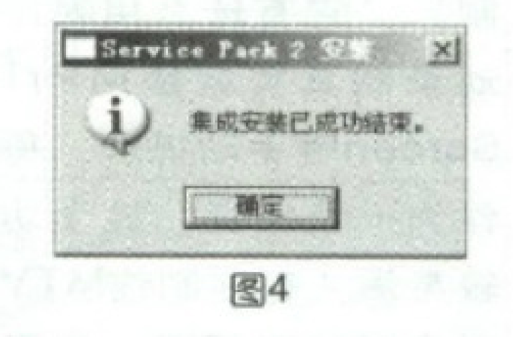


图4

三、生成Windows XP安装光盘的镜像文件

1.从“开始”菜单中启动WinISO。

2.在程序主界面中点击菜单栏的“操作”→“从CD-ROM制作ISO”选项，弹出制作向导对话框，将Windows XP安装光盘插入光驱，然后在“来源CD-ROM”栏中选择你的光驱，在“输出文件”文本框中输入镜像文件的保存位置及文件名，**如图5**所示，最后点“制作”按钮即开始光盘镜像的制作工作。

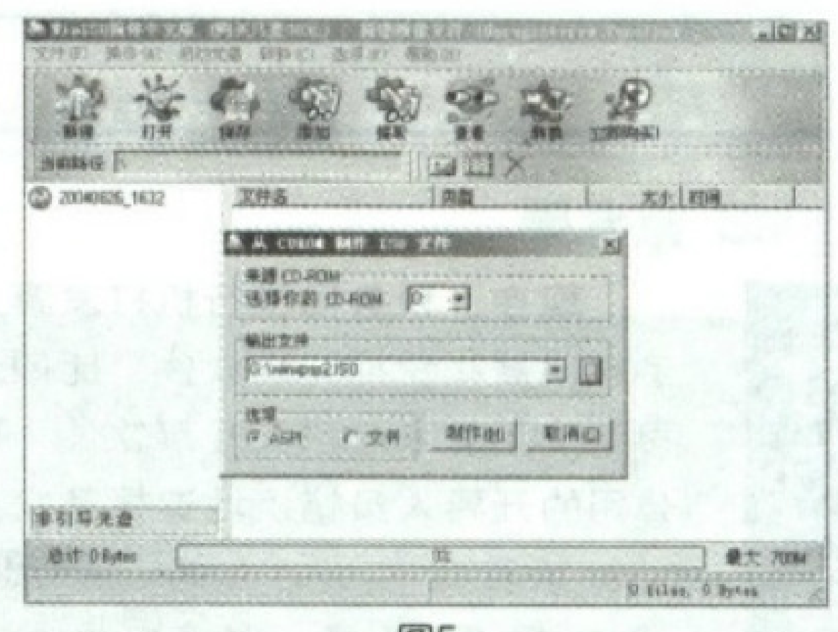


图5

四、清空Windows XP源文件，保留自启动文件

Windows XP安装光盘之所以能自启动是因为安装光盘根目录下有一个名为“Bootable CD”的目录，其中有两个文件“BootCatalog.cat”和“Microsoft Corporation.img”，正是这两个文件控制着光盘的启动和引导。但通过常规方法我们是看不到这两个文件的，可采取删除刚才制作的ISO镜像中的源文件的方法来达到目的。

启动WinISO，打开刚才制作的Windows XP光盘的镜像文件在根目录下用Ctrl+A选中所有文件和文件夹，删除即可。

这样，我们就清空了Windows XP安装光盘中的所有可见源文件，因为自启动文件不可见，所以被保留了下来。接下来我们把集成了SP2的Windows XP文件添加进这个空镜像文件中。

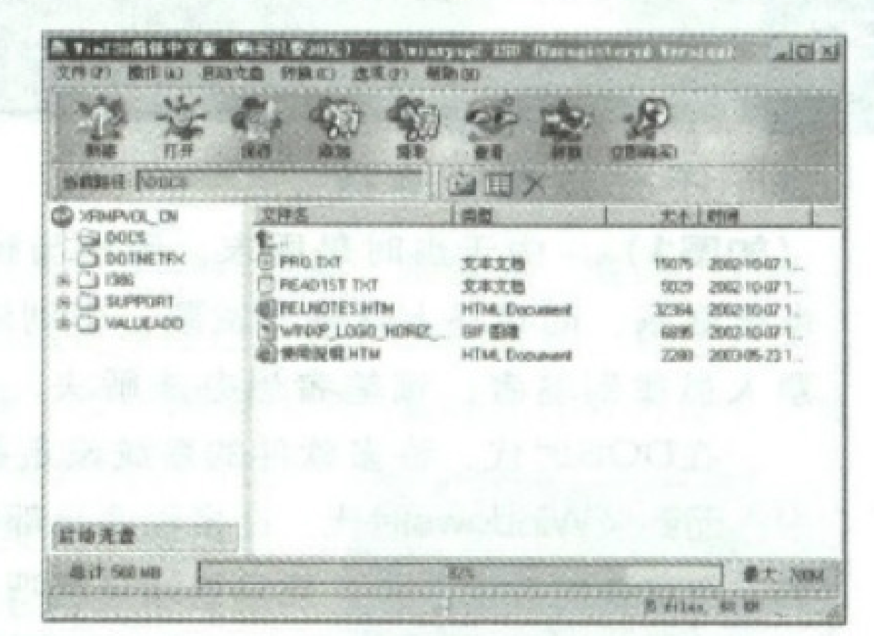


图6

五、将集成SP2后的Windows XP安装文件添加到空镜像文件中

1.在WinISO主界面中（**如图6**），点击菜单栏的“操作”→“添加目录”和“操作”→“添加文件”，将已集成了SP2的Windows XP安装文件按相同的组织结构添加进WinISO中。

2.点击菜单栏的“文件”→“保存”，生成光盘镜像文件。好了，到这里我们已生成了集成SP2的Windows XP光盘镜像文件，剩下的就是刻录了。

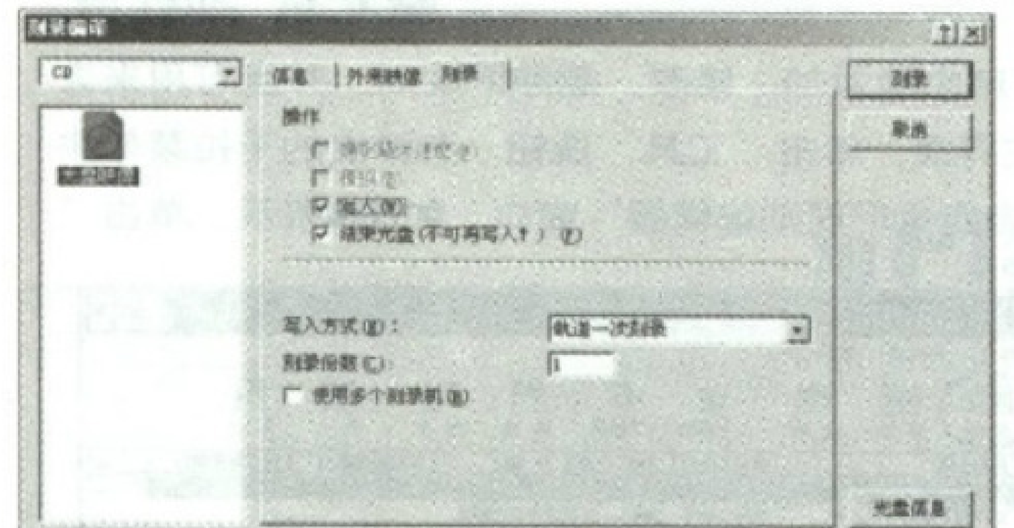


图7

六、刻录

1.通过“开始”→“程序”→“Nero Burning”选项，启动刻录程序。

2.启动Nero后点击菜单栏中的“刻录器”→“刻录光盘映像文件”，在弹出的打开对话框中选择前面制作的光盘镜像文件，将一张空白刻录盘插入刻录机中，在弹出的“刻录编译”窗口中点击“刻录”按钮即可开始刻录，**如图7**所示。刻录完毕后你就拥有了一张集成SP2并且可启动的Windows XP光盘了！

CPU扣具引起硬盘无法格式化

■北京 OHAYO

妹妹的电脑采用P4 1.7G的处理器，256MB DDR内存，40GB IBM硬盘，最近出现了无法进入系统的故障。笔者检查，发现硬盘启动时出现了“嗒嗒”声，看来是硬盘坏掉了。在电子市场买了一块希捷酷鱼80GB换上，本以为可以解决问题，但发现格式化硬盘到3%时出现了死机，再次格式化，2%时又死机……难道新买的硬盘有问题？可能性很小吧，于是又怀疑是内存的故障，从自己机器上拆下一条512MB的DDR内存，进行替换检查，这次在光驱引导时，就出现了死机现象。反复试验，还是这样，难道光驱也老化了么？看了看取出来的引导盘，的确有明显的划痕。妹妹也说，光驱读盘并不好。但笔者转念一想，第一次格式化硬盘时，虽然由光驱启动，并且运行的是光盘上的硬盘分区软件（DM9.55万用版），但那时由于程序已调入了内存，所以并不会牵扯到光驱的读盘能力，也就是说，那时的死机一定另有原因。

是不是其他电脑配件过热引起的主板保护性死机呢？笔者触摸了一下身旁的暖气管（除去静电），然后用手触机箱内的各个电子部件，果然发现CPU散热片非常烫，哦，问题就在这里了。仔细一看，原来CPU的扣具只固定了一端，妹妹告诉我是想看看CPU的样子，结果固定在主板上用来支持扣具的底托的一边掉了，所以只扣一边。笔者认为，正是因为只固定了CPU散热器的一端，所以使CPU散热器的一端受到较大压力，随之翘向一侧，虽然幅度不大，但已造成了CPU散热器和CPU不能紧密接触，所以开机后，CPU的温度迅速上升，直至引起主板的保护，进入死机状态。为了验证，笔者将电脑横躺，然后将仅有的一个扣具也除下，再次开机，果然一切正常。随后，笔者在电子市场以10元钱的价格从经销商手里买了一个底托（电子市场中没有专卖底托的柜台，但可让经销商从坏的奔四主板上拆一个），更换后，电脑可正常运行了。

误选发票类型你别急

■山东 西贝

现在，税务局推行机打发票，于是许多企业购置了税控器和税控开票软件。比如，笔者所在单位的公司就使用“浪潮税控开票软件”开发票。一次，一家公司的开票人员错误地选择了发票类型，当再次进入“发票管理”→“选择发票类型”时，系统弹出一个对话框，提示不允许重新选择（**如图1**）。由于当时是周末，无法与税控器和软件销售商取得联系，而且马上就得开发票，带到外地收款。于是，开票人员找到笔者，请笔者想办法解决。

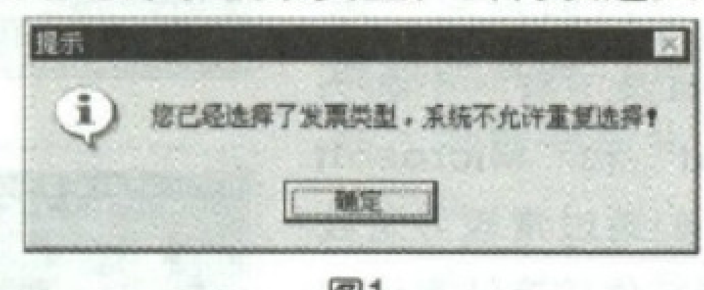


图1

在DOS时代，许多软件的系统设定都被保存在程序文件中，而到了Windows时代，许多程序员都会把对软件系统的设置保存到系统注册表中。死马当活马医吧，于是单击“开始”→“运行”，键入“regedit”，单击“确定”按钮，打开“注册表编辑器”窗口，在“编辑”菜单中，单击“查找”，在“查找目标”框中键入“浪潮税控开票软件”，单击“查找下一个”，不一会找到如下分支：HKEY_CURRENT_USER\Software\VB and VBA Program Settings\浪潮税控开票软件。在对该分支进行研究后，发现“Invoice”项应该是有关发票类型的设置（**如图2**）。将其导出后，把该项删除。然后，重新启动浪潮税控开票软件，再次进入“发票管理”→“选择发票类型”，竟然又可选择发票类型了。大家在电脑日常应用中不会总和税务软件打交道，不过很多软件的设计原理是相同或类似的，我们可以举一反三，在注册表上多下功夫，很多问题就都可以解决了。

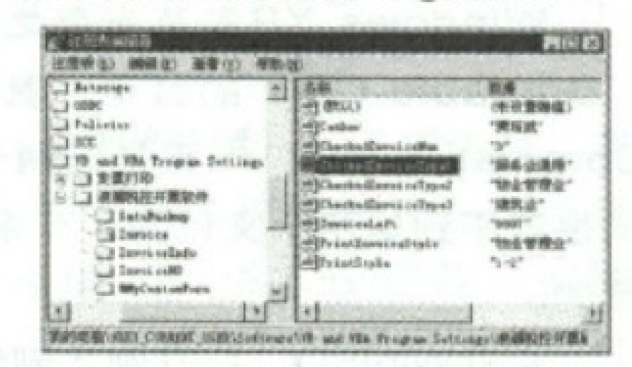


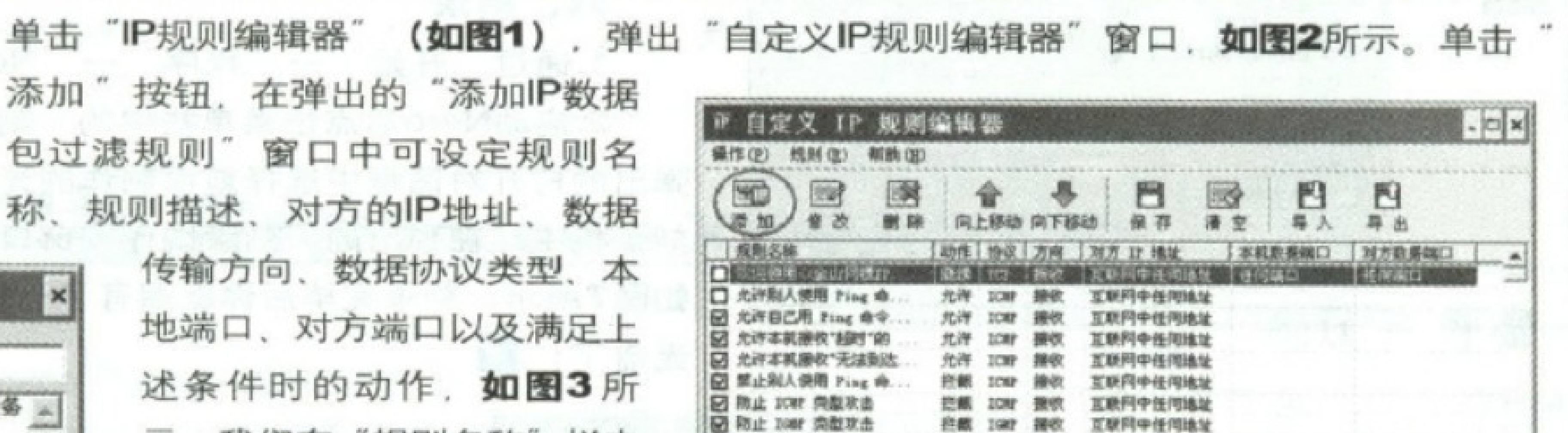
图2

利用金山网镖6的IP规则编辑器拦截QQ广告

■北京 都桂清

利用金山网镖6提供的IP规则编辑器可自由地添加、修改、删除IP规则，并且可用来去除QQ广告。方法如下：打开金山网镖6的主界面，单击“工具”按钮，在弹出的下拉菜单中单击“IP规则编辑器”（**如图1**），弹出“自定义IP规则编辑器”窗口，**如图2**所示。单击“添加”按钮，在弹出的“添加IP数据包过滤规则”窗口中可设定规则名称、规则描述、对方的IP地址、数据传输方向、数据协议类型、本地端口、对方端口以及满足上述条件时的动作，**如图3**所示。我们在“规则名称”栏中填入：禁止QQ广告；在“规则描述”栏中输入任意说明文字即可；在“对方的IP地址”中选择“指定IP地址范围”，“从地址:”中填入：61.172.249.133，“到地址:”中填入：61.172.249.135；“数据传输方向”选择“接收数据”，“数据协议类型”选择“UDP类型数据包”（因为QQ使用UDP协议）。剩下的选项都不用改，用默认的就可以，最后单击“确认”按钮返回到“自定义IP规则编辑器”窗口，可看到我们在这里新增加了一条规则（**如图4**），单击“保存”按钮即可。

图1



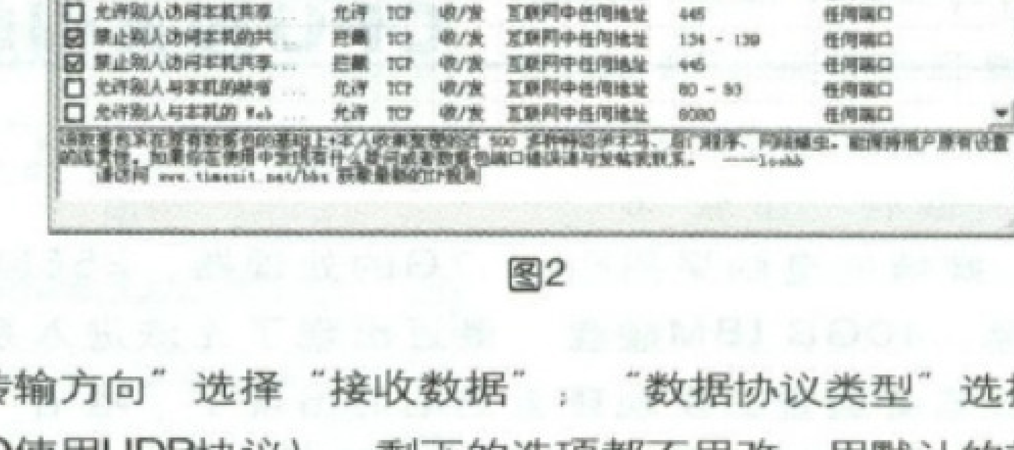


图2

图3

用同样的方法，再添加两条IP规则，除了指定的IP地址范围不一样以外，其他选项都一样。我们要添加的IP地址范围分别是：219.133.40.152～219.133.40.157，218.17.217.105～218.17.217.106。这些IP地址传来的数据报文就是QQ广告的内容，所以我们禁止它们连接我们的电脑，这样就可拦截QQ广告。

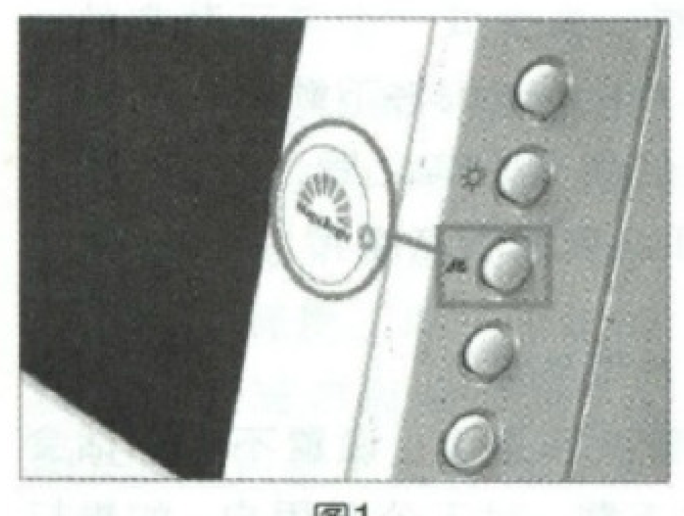
最后，在QQ的安装目录下找到QQexternal.exe文件，把它改名为QQexternalc.exe，并把QQ安装目录下的AD子目录中所有的*.gif和*.swf文件删除，再删除dat子目录中的ad.gif文件，就彻底切断了QQ广告之源。



图4

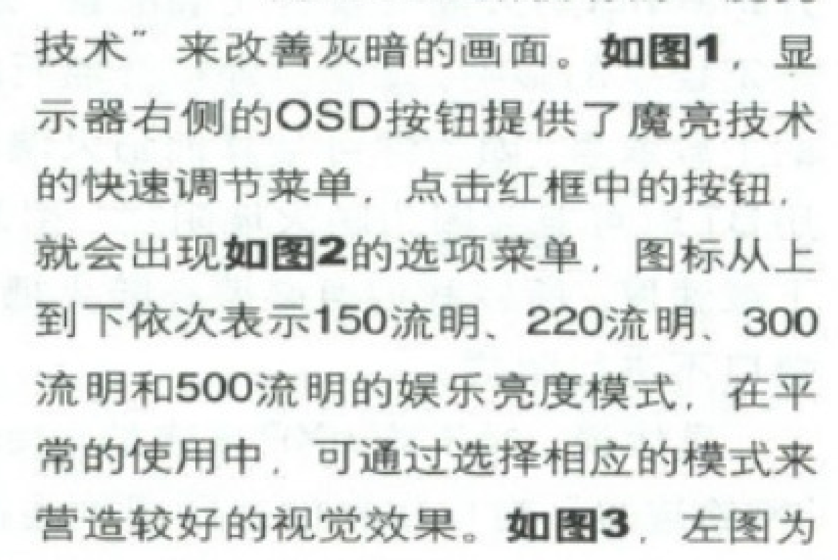
三星795MB显示器使用小技巧二则

■北京 Sai

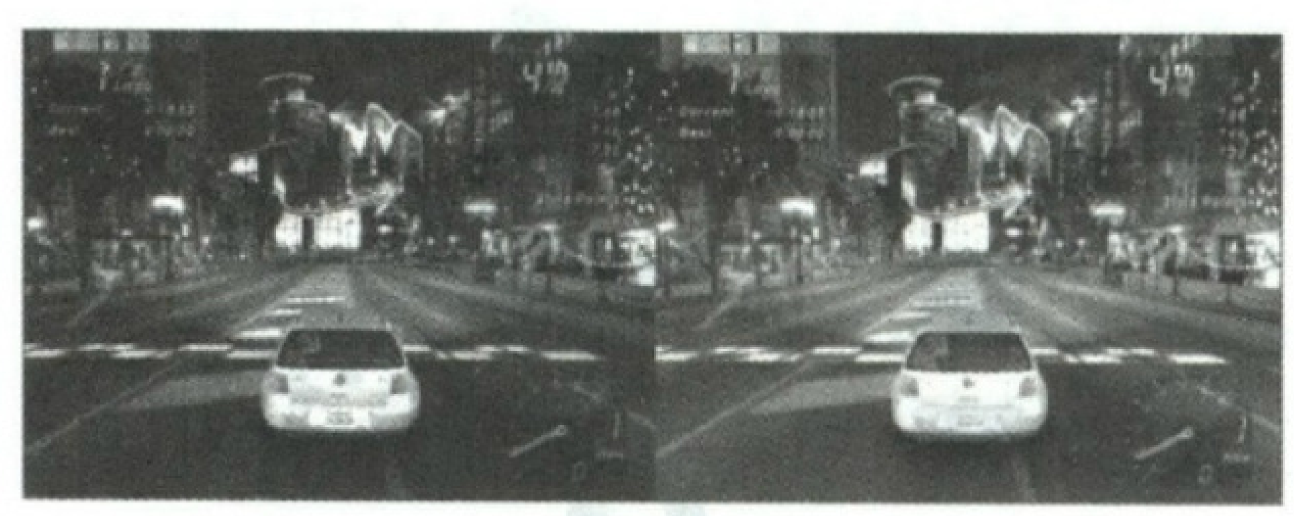

图1

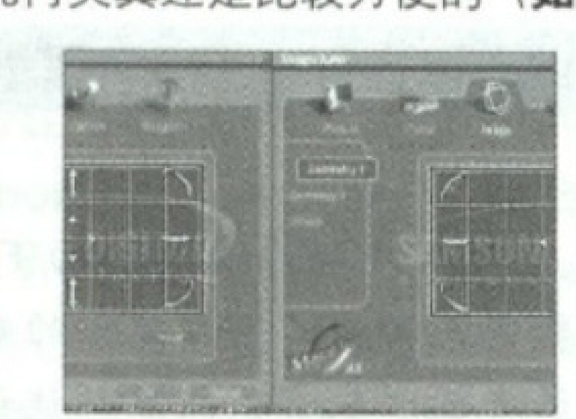
在三星795MB显示器的使用中，笔者发现两个有用的技巧，写出来和大家分享。

在玩一些3D射击游戏时，有时画面会显得较暗，三星795MB显示器也不例外，但笔者发现可利用795MB所拥有的“魔亮技术”来改善灰暗的画面。**如图1**，显示器右侧的OSD按钮提供了魔亮技术的快速调节菜单，点击红框中的按钮，就会出现**如图2**的选项菜单，图标从上到下依次表示150流明、220流明、300流明和500流明的娱乐亮度模式，在平常的使用中，可通过选择相应的模式来营造较好的视觉效果。**如图3**，左图为普通模式，右图为游戏模式，显而易见，游戏模式下的画面更鲜亮，视觉冲击力更强。


图2

另外，有些朋友是从不安装显示器驱动的，但三星795MB的显示器驱动中恰恰有一个特殊功能，那就是“魔调”，通过“魔调”我们可利用鼠标操控显示器的OSD菜单。经过使用，笔者发现利用“魔调”技术调整几何失真还是比较方便的（**如图4**，魔调中的几何失真的调节选项）。由于795MB采用了窄边设计，为了美观，OSD按钮位于显示器右侧，使用起来不是很习惯，笔者在调节中就经常误按显示器的开关，而“魔调”功能正好弥补了这方面的不足，利用鼠标轻松一点，目的就达到了。


图3

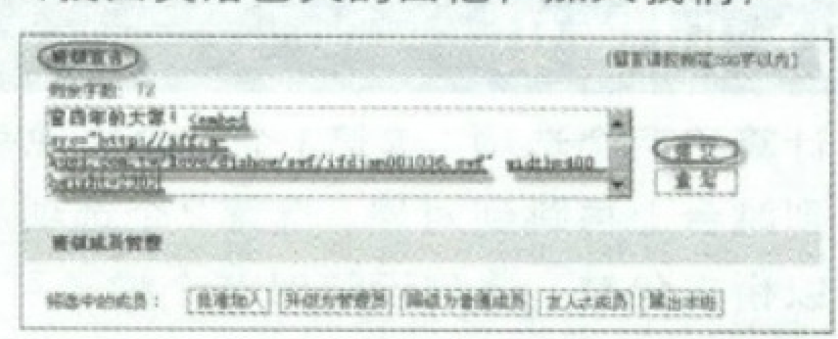

图4

用Flash为校友录“添彩”

■山东 牟晓东

毕业N年了，大家一定会常到校友录上转转，温一温往日的同学情怀吧！作为班级管理员，能发上一段文采飞扬的“班级宣言”是不太容易的，本人的文学水平实在是有限，但又不想让别人小瞧了自己。OK，还是找段大家都喜欢的Flash小动画放上吧！

以搜狐的校友录为例。先到网上搜一个Flash动画，我找的是《风筝》，把它的地址（http://……swf）复制下来。然后进入搜狐的校友录，登录到本班，点击“班级管理”（**如图1**），找到下方的“班级宣言”，先写上一段普通的文字作为开场白（找回失落已久的回忆，加入我们，一曲《风筝》，小牟送给同窗4年的大家！），后面加上这么一段：


图1

<embed

src=”http://……swf” width=400 height=230>

注意：

第2行中的“http://”就是一开始准备的Flash小动画的地址，粘贴上就行了。“width=400”的意思是设置动画播放的宽度为400，“height=230”的意思是设置动画播放的高度为230。


图2

最后提交，再返回到校友录的页面中看一看最终效果（**如图2**），确实比原来纯文字的生动多了！怎么样，动动手，等着同学们的恭维吧！

一句话技巧

如今的搜索引擎非常发达，很多人也乐于上网搜索所需要的东西。如何在网页中找到自己要的关键词呢？很多人会用Ctrl+F快捷键，但这种方法不够方便直观，如果你装了Google搜索栏，只要简单的在搜索栏中输入关键字的内容，然后点后面的“搜索字词”按钮（黄色彩笔形状的图标），就可彩色标注网页中关键词（可以同时搜索很多关键词哦），或者点后面相应的寻字按钮直接定位关键词。

湖南 阿兹

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅



插图 宋洋

BT下载常见问题集

四川 龚胜

BT是现在最热门的下载方式，深受广大电影、热门软件及游戏“下载迷”的欢迎，问到有关BT下载问题的读者也比较多，这里就谈谈BT下载的常见热点问题，供大家参考。有不当之处，还望BT高手不吝指教。

1. BitTorrent会泄漏隐私吗？.torrent文件包含什么信息？

答：这个也许是BT下载者最关注的问题，一般来说，如果你使用官方版的客户端软件作BT下载是不会泄漏任何有关你的私人信息的。BitTorrent作为一个开放源代码的软件，如果有窃取私人信息的恶意代码，早就被发现了。但是非官方版的客户端不能保证其安全性，请大家谨慎使用。当然Tracker服务器以及与你一起下载同一个文件的人会知道你的IP地址，不过这不是什么问题，在互联网上，IP地址是很难隐藏的。

Torrent文件，包含了一些BT下载所必须的信息，有了这个文件你才可下载到你想要的东西。.torrent文件通常很小，一般不超过100kB。另外与“网络蚂蚁”等软件类似，BitTorrent在下载开始前，先生成一个与下载文件一样大小的文件来存放数据，BT会随机将下载文件的相应部分填入这个文件中，当全部填充完毕之后，下载也就完成了。这样最大的好处是可以实现断点续传。

2. 用BT下载时防火墙应该如何配置？

答：BT下载时与防火墙设置关系很大，设置不当的话会影响到下载速度，甚至无法下载。对于公网用户，如果打开Internet防火墙而没有正确配置，那么下载速度会受到一定程度的影响。正确对外打开监听端口，将大大提升你的下载效率，因为你可与其他防火墙后的用户连接。在使用BT时可能会因为防火墙阻拦，引起数据包延滞，降低下载速度。所以我们有必要在防火墙中设置对BT使用的端口不进行阻拦。

具体说，对于WinXP自带的Internet防火墙，就是在“网络连接”窗口找到你上网用的连接，选择其中的“高级”选项卡，在“服务设置”窗口中依次填写“服务描述”、“本机IP地址”、“端口号”（BT使用的端口是6881～6890），因此你要分别建立6881～6890端口的服务，确定后即可。

3. 如何解决ISP封BT 6881～6889端口的问题？

答：进入“我的电脑”→“工具”→“文件夹选项”→“文件类型”，找到Torrent扩展名，单击“高级”，在打开的窗口中选中“Open”，然后点“编辑”，修改启动BT的命令行参数。例如原来是“C:\Program Files\BitTorrent\btdownloadgui.exe”-responsefile "%1"，现在就改成“C:\Program Files\BitTorrent\btdownloadgui.exe”-responsefile "%1" -minport xxxx -maxport yyyy，其中的端口号xxxx和yyyy请多尝试不

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《毁灭战士3》问题集

问：我卡在Alpha Labs Sector 4（阿尔法实验室第4部门），工作桥拉起后就不知道该如何过了……看攻略说是要跳过去，我却一直跳不过去……

答：用“Shift”+“W”，可冲刺跳，这样可跳得比较远。

问：我玩到Alpha Labs Sector 4，有个地方要跳移动平台，一开始的地方右边有一个阶梯，我跳下去就“挂”了，可下楼梯吗？另外计算机的两个选项（EFR和XXX bridge）有什么差别？

答：你靠近楼梯时，背对着楼梯，然后往下看，之后再按S就可下去了。

计算机两个选项。选第1个后会出现跳台，然后要冲刺跳到跳台上再跳到对岸。选第2个选项后，没有跳台，都是以桥来代替，走到没路时有个梯子可上去。

问：在一个可360度转、像电车的小车子的那个地方，有个门一直打不开，要如何开啊，怪都清光了。

答：你把小车开到一个T字型叉路，就是有一个士兵跑出来打你的那个地方，然后看小车上的操作钮，左边的控制方向，右边的是控制上升下降的，上升后有另一条路，问题就解决了。

问：我看攻略上说“把那3只在天上开着灯飞来飞去

同的设置，只要不使用6881～6889范围，并未被ISP封锁即可。

4. 使用BT下载时感觉速度也不怎么快，请问原因何在？

答：BT下载速度较慢的原因很多。很显然如果你使用的网络连接方式本身不快（如普通电话拨号上网），尽管也可用BT，但下载速度肯定快不了。另外BT下载时，下载速度很大程度上取决于你的上传速度，如果上传速度不快，下载速度就会较慢。这一点对于上传速度较慢的ADSL用户是不太有利的。

如果你的电脑在内网内（比如小区宽带），尽管网速较快，但外网的机器只能看到你的网关地址，因此请求只能由你发起，如果另一个BT用户也在内网内，且没有开端口映射，他就没有办法给你传东西。这样就损失了一些下载源，导致下载速度变慢。此外防火墙设置不当也会对BT下载起到阻碍作用。BT的原理是下载人越多，速度越快，如果你下载的文件是很冷门的东西，下载人数很少，当然下载速度也不会快了。

5. 我在使用BT软件时，常有一些错误信息，请问其含义是什么？

答：在使用BT下载过程中可能会出现一些"红字错误"，但大多数情况并非什么严重问题，不必退出，BT会自动重试。

比如"a piece failed has chech,re-downloading it"，这是告诉你下载的文件有一部分是坏的，BT会自动帮你重新下载错误的部分，导致这个错误的原因多在于某些人错误地使用了"跳过hash检查"这个选项。再比如"problem connecting to tracker -timeout exceeded"，这是说明在连接Tracker服务器过程中出现错误，有可能Tracker服务器过载或死机了，这时只能等待BT自动重试。

其他像"problem connecting to tracker -http error 400: not authorized"，是说明这个Tracker服务器不允许你使用这个Torrent文件。有些Tracker服务器只允许使用在他们自己网站上发布的Torrent才允许下载。

6. 过多使用BT下载是否会造成硬盘损伤？若是，如何减轻这种损伤？

答：其实这个问题以前也解答过，但关注的朋友比较多，就再说一下！BT下载会造成硬盘损伤这个问题的确是存在的，据说主要原因是BT软件没有很好利用硬盘高速缓冲，导致BT下载时硬盘负荷太大，从而大大提高了硬盘损坏的几率。可用下面的方法解决：

一是使用最新的BitTorrent 5.7.7版。它有效解决硬盘高速缓冲的利用问题，可减轻对硬盘的损耗。

二是对操作系统设置较大的Cache值。将Cache设置得更大一些可减少硬盘读写的频率。以Windows XP为例：执行Regedit，打开"注册表编辑器"，依次打开"HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\ControlSession\ManagerMemory\Management"，查找"IoPageLock-Limit"（没有的话就新建"IoPage LockLimr，类型为DWORD)，将它的值更改为新的Cache值，要注意必须输入十六进制数值，如16MB对应4000。

三是降低BT软件执行的优先级，由于BT比较占用资源，启动后，可能会对整个系统的性能造成一定的影响。如果你是用Win2000/XP，可利用任务管理器把BT软件的优先级降低，这样也可减轻对硬盘的损耗。

7. 用BT下载电影时差一点未下载完成，该如何解决？

答：出现这种情况大多数是因为下载"种子"没有了的缘故，这时你可请求别人Reseed。但大多数情况可能没有人理会你。好在对于电影文件而言，如果只差少部分未下载完成，我们可用下面的方法弥补：

一是使用专门的软件进行修复，像"Fixvideo"这款软件就能简单快速修复损毁了的、没下载完成、无法拖动或无法播放的DivX、AVI、ASF、WMV、RMVB等多种

的东西杀掉，趁地上的牛还在召唤时，赶快向它开火，很快就能解决掉，因为只有在它召唤时，才会受伤……"，我按照说的做了，可是没有用呀，到底什么地方出了问题呢？

答：干掉在天上飞的3只照明怪之后，这只牛会开始召唤，注意，你此时不要打怪物本身，而是它召唤时背部出现"蓝色光球"，只要攻击时光球变成红色就表示攻击有效，很快就可把怪物干掉！

问：我想问问灵魂方块是怎么回事，我不知道要如何使用。

答：灵魂方块是游戏里最强的武器，连最后头目都撑不了它的4次攻击。每杀5个敌人就可用一次

（此时会听到"Use us"的声音，并且右下会出现灵魂方块的图像），被击中的敌人会即死（头目级除外），并且把敌人的生命转给自己（注意：假如那个怪物被你打到快死才用灵魂方块的话，那补的生命值只是一点点）。要使用灵魂方块，按Q键切换，然后像丢手榴弹一样丢出去即可（假如你没有累积5个敌人的灵魂的话会自动切换成其它武器）。

问：我卡在一个地方，就是雷射机试射信道旁有一个小门，这个地方特征是有一个门只能开一半，并且有一通道有一些掉落的电缆（有电，碰到会损血）。在这区域，我最远到一个走过就会破损的楼梯边，之后就一直在这边绕，没有找到新的通路，恳请帮忙。

答：在附近有个房间，里面有台机器会发绿光，那个房间进去会有墙壁裂开，出现一个怪物，杀死怪物然后走到打开的凹槽里会发现楼梯，上去后就有新的剧情了。

问：第7关一开始，会看到一个NPC被关在一个平台

格式的视频文件。另外，你也可使用能播放不完整视频文件的播放器，比如DivX/DVD播放器——VideoLAN Client（VLC）就具备这样的能力。当然对于软件等其他文件，哪怕只差1%未完成，除了设法继续下载外，一般情况下是没有办法修复的。

8. 常见的BT下载软件有哪些？各自有什么特点？

答： 目前“BT”软件有很多，下面简单介绍几款有特色的产品。

BitTorrent：最原始的BT客户端工具，是一个源码公开的P2P软件，使用非常方便，就像一个浏览器插件。由于公开了源码，因此在其基础上开发的其他软件也很多，比如BitTorrent Plus，拥有全中文界面，功能强大。

Shareaza：一款在国外评价极高并且相当流行的P2P软件，集合了eDonkey和BT等几种流行P2P网络类型，许多P2P的下载站点将其指定为BT的官方下载工具。

综艺BT下载王：一款实用且功能齐全的BT客户端软件，可同时下载多个BT，运行稳定，占内存小，还有BT种子制作功能。

BTogether：新型P2P下载软件，支持最新BT下载协议，是一款纯中文的绿色免费软件，不用安装、不修改注册表，也无需其他运行库支持。

以上只是介绍了几款BT下载软件，其实这里还存在使用习惯的问题，如果你现在使用的BT下载软件没有出现什么问题，就不必更换软件。

读者 吴迪问： 我的**CD-RW盘片**没用过几次，最近放入LG 48×刻录光驱中，**无法进行擦写和格式化**，也无法读，还有救吗？

答： 这种情况基本上是盘片质量问题，因为现在很多廉价的CD-RW品质都不是很好，使用几次以后就会出现数据冗余错误甚至无法读取的麻烦。因此在选择CD-RW盘片时，不要痴迷于那些10元钱以下的产品，选择好的品牌，如HP、SONY、三菱、RITEK等就比较有保障。当然，平时的盘片保养也很重要，由于CD-RW光盘的反射率较普通的CD-R和CD更低，所以数据面也更为“娇气”，避免灰尘、日晒、水汽等外界因素的影响都有助于延长盘片的使用寿命。对于你的盘片而言，建议先将数据面进行物理清洗，然后再用BADCOPY之类的数据恢复软件进行最后挽救，当然，你也可多试试几台光驱或刻录机进行读取。

湖南 苏旅

读者 气泡问： 刚看了几本电脑书，觉得**“烤机”**这个说法很有意思，请问现在新买的电脑还需要烤机么？怎么才算是烤机呢？

答： 许多早期装配电脑的玩家在使用新电脑前都会遇到烤机这个问题。烤机可不是用火炉烤电脑，它是指利用一定的硬软件手段检测新电脑设备的安全稳定及兼容能力。由于早期电脑设备的部件设计没有很好的业界标准，再加上技术限制，所以不同配件的DIY组合或多或少都会出现兼容问题。这就需要在新装机时进行烤机处理，一般而言，经过1～3天的全负荷运行后，通过测试的机器就算是比较稳定的了。不过随着制造技术和产品质量的提高，现在许多新电脑在DIY装配时都不需要进行长时间烤机了。新用户只要在新买的电脑上执行一些特别的检测软件（如Sisoft Sandra、PCLAB Winbench等）或几款大型的游戏（如DOOM III等），一般连续执行几个至十几个小时不出问题就OK了。当然，如果不放心的话，还可延长烤机时间或采用强度更高的测试方法，如连续开启多个多媒体软件工作并执行3D游戏，同时再上网下载一两个GB容量的文件，这样都可评估电脑的整体性能及稳定性。

湖南 苏旅

读者 李进问： 我学校寝室里没有有线电视，想用电视卡看电视，用一般的电视天线**电视卡**的效果好吗？此外如何录制电视节目为RM格式？

答： 由于机箱内部有强烈的电磁干扰，所以一般的电

上，他请求你帮忙，这时靠近控制板，有两个选择：选第1个，该NPC会被机器烘干，选第2个该NPC会获救。这会影响往后的剧情吗？

答： 如果把他用机器烘干了，他的PDA也被蒸发了，建议还是放他出去吧，放他出去之后再杀他可拿到他的PDA，这个PDA其实是很重要的。

问： 请问各位有关Delta Labs Sector 3的路，这一关有4个传送器，我已都传送过了，不过有些门不能过，请问要怎么过关？

答： 有两个传送点的那个请选第2个点。有3个传送点的选2、3都可以，选3可额外拿到许多补给。有4个传送点那个选1就可直达下一关的房间，选2可到一个外面反锁的小房间里拿到150发的Cell，选3可到一个有补给的地方，不过那个地方在起点附近，所以拿了你要跑很长一段路才能回到原地，选4跟选3差不多。

《伊苏6——纳比斯汀的方舟》问题集

问： 游戏中的风剑、火剑、雷剑有什么区别，具体使用时要注意什么？

答： 风剑：这把剑应该说是为了“清理”小兵而设，在出完3招后会有追加攻击，追加攻击不止有威力修正，而且最高段数达5段，也就是说最多可有8连击。追加攻击时可改方向，对方受到攻击后也不能反击。

火剑：它是所有剑中攻击力最高的，但攻速最慢。按键储气时不能移动，但可改变方向，也不会因小兵攻击停止储气。它的储气攻击有破甲效果加3段可追加普通攻击。攻击范围为直线4格，一定程度上无视高低差，也就

视卡如果没有有线电视天线的连接，播放效果不会很好，对于部分廉价的且没有屏蔽电磁干扰外壳设计的电视卡而言更是如此。当然这也和当地的电视信号接收能力有关，如果能使用好的天线也许能改善接收效果。使用电视卡录制电视信号很简单，你可使用WinVCR之类的软件进行视频捕捉（前提是视频来源选择Tune In模式）。至于录制为RM格式，你可安装Helix Producer Plus 9视频软件，选择Devices/Audio选项的"Line In"即可。当然如果没有这款软件，你也可先选择其他视频捕捉软件录制为AVI或MPG格式的文件再转换为RM格式。

湖南 苏旅

读者 SIJIN问： 最近我的**硬盘一直发出吱吱的声音，**而且声音也很大，是不是要坏了？

答： 硬盘发出吱吱的声音，对于部分品牌部分型号的硬盘而言是很正常的，比如Maxtor的早期硬盘噪声就比较大，而部分IBM硬盘甚至还专门配备了一个降噪软件以牺牲性能的方式降低噪声。当然，随着制造工艺的提高，现在许多Maxtor和IBM新硬盘的噪声都大大减小。从其他方面考虑，你可先使用一些磁盘碎片整理软件（如Perfect Disk、Defrag等）试试看整理硬盘后是否可以降低噪声。同时查看一下机箱内部是不是因为风扇的原因导致部件不稳定，或者试着改变一下硬盘的安装方式。当然，从坏的方面考虑，也有可能是因为硬盘出现了老化或质量缺陷，如果用Scandisk之类的软件查出坏道等问题，建议还是早些备份数据为好。

湖南 苏旅

读者 刚萨问： 我的**硬盘**是7200转、8MB缓存的，开机后感觉温度上升很快，有些烫手。请问我的硬盘是不是有问题了？有什么办法降温么？在硬盘上装个风扇呢？我的MSN无法和别人游戏是为什么，比如无法启动纸牌，是什么原因啊？

答： 随着天气逐渐炎热，电脑机箱内部部件的工作温度也会提高，这也和机箱内部的散热条件有关。你的硬盘在提高运转性能的同时带来的最大问题就是工作温度高，只要做好散热工作，如单独安装在一个支架上，避免和软驱、光驱贴紧，一般情况下是没有问题的。本人不建议在靠近硬盘的地方直接安装风扇，因为这样做很容易带来工作环境的震动，导致硬盘工作不畅，进而产生坏道。如果要装，建议使用转速比较小的小型风扇，并且间隔硬盘有一定距离，最好能配合机箱内其他风扇一起工作，保证散热风的顺利流动。

MSN不能正常游戏的原因很多，你看看电脑是不是正确连接上了因特网？此外有没有防火墙干扰MSN的正常工作？对方的MSN是否也有问题？如果有可能，建议重新安装一下这个程序。

湖南 苏旅

读者 YB问： 我的Windows 2003执行总是感觉太慢，好像一开机后就有不少软件占用了内存，请问如何**释放系统多余的内存？**

答： 释放系统内存的办法有很多，Windows 2003自带了一个名为Empty.exe的小程序（这个以前介绍过），它可用来释放某些应用程序在占用大量内存时不能即时释放的那部分资源。与一些其他内存管理软件不同的是，Empty.exe不会强迫系统释放全部资源，而是有挑选地进行操作，这样不但节省了工作时间还提高了系统工作效率，减轻了电脑硬盘的负担。

Empty.exe的使用相当简单，命令格式如下：

Empty.exe pid（pid指进程的product id）

或是Empty.exe task-name（task-name指进程名称）

不过Empty.exe仅仅能在Windows 2003中使用，Windows 2000/XP并不支持该项功能，可使用Windows优化大师、System Mechanic之类的专用工具软件。

湖南 苏旅

是可打站在比自己高或矮2～3阶的敌人（高度差太多不行）。要注意的是，当亚特鲁在水中或水上时，攻击范围会降为两格，必杀技为直线攻击。

雷剑：它是所有剑中攻击力最低的，但攻速最快，每出6剑可用1次突刺。必杀技为十分神化的自动攻击，在水中使用会有威力修正。

换剑热键：风=1、火=2、雷=3。

问： 绿水洞的饰品装备孔是不是在中段进入水母右边门的那个？要怎么跳过去，我反复试都不行呀！

答： 是卡普拉神水，用普通跳、冲刺跳都可过去，不行就请多多练习。在进大水母和右手拿卡普拉神水这个场景处，还有大概1/10的几率出现一个魔兽，每次打败它可得数倍晶石，绿水洞中可打死一只大水母，可获得很多晶石。

问： 如果没有找到海神的护符，是否会影响结局？

答： 如果没有拿到就没办法进入绿水洞内部的洞穴湖拿到神镜的碎片，也没法遇到海盗他们。

问： 请问要怎么使用剑的特殊魔法呀？

答： 按C键即可，不过要注意只有剑要达到一定等级才能放特殊魔法。

问： 在放龙神兵之手宝箱的平台上，怎样到那个隐形的平台上去拿魔力披肩？跳了好多次都没成功。

答： 用冲刺跳可过去，游戏中涉及到跳的地方很多，不行就自己多加练习。

问： 有什么赚钱的捷径啊？我好穷，没有钱买装备。

答： 初期也没什么好办法，到后来有金钱增加50%的道具。

攻城略地栏目　编辑 Cross

俺的口号：前进！前进！前进！我们的队伍向太阳，脚踏着IT的大地！背负着读者的期望，我们是一支不可战胜的力量！

cross@popsoft.com.cn

网络时代栏目　编辑

十分感谢近一年来读者对网络时代栏目的关注，非常希望能够有更多的人关心这个栏目，特别需要的就是你的意见和建议。

9周年读编活动中见到了传说里的作者。在和他们亲切交谈之后，我开始热切期待10周年的到来，因为我相信，明年，大软将呈献更实用、更精彩的内容给大家！

cjan@popsoft.com.cn

应用心得、问题交流栏目　编辑 Say

希望“十周年庆”到来之际，《大众软件》能够更加兴旺发达！

say@popsoft.com.cn

实用软件栏目　编辑 星尘

大软已经走过了9年，9年的风雨足以使她成长，而以后的路还更长，很高兴我也会一同前行。很早就知道大软了，实在没想到能来做编辑，希望我这个小编能够快点成为老编，成熟老到，呵呵，也请大家支持。

stardust@popsoft.com.cn

前线地带、游园惊梦栏目　编辑 Suki

时光荏苒，《大众软件》在读者们的支持和爱护下已经走过了9个年头，林晓JJ从她宝贵的地盘里分给我们每人一厘地儿，让我们谈谈感想（此处删去若干字。林晓：我说了，只有一厘地儿，你还罗嗦……）。那么在此借用80年代一首老歌中的歌词来表达此次九周年社庆小编们的心情：“年青的朋友在一起呀，比什么都快乐~~~~~~~~~~”

suki@popsoft.com.cn

编辑部主任

历史越久远越清晰，对我而言，9年来《大众软件》杂志上那些被具体文字书写的每篇文章背后都有一段可以咀嚼的往事。也许，从见证历史到参与历史，我想自己是幸福的。

tianzhen@popsoft.com.cn

行百里者半九十，大软行程，9周年只是又一个新的开始。在《大众软件》召唤下聚集的编辑们，已经在做明年的栏目内容计划，期待着十周年能够在我们手中诞生辉煌。

执行主编 王晨

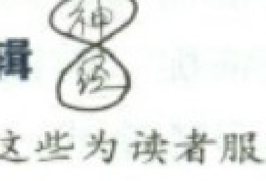
king@popsoft.com.cn

混沌冒险栏目　编辑 大漠小虾

套用赵本山老前辈的一句话：昨天，我在看大软；今天，我来了；明天，我期待和大软一起辉煌！

xiah@popsoft.com.cn

极限竞技、锋利的盾、龙门茶社栏目　编辑



从读者就是上帝这个角度上来说，我们这些为读者服务的编辑干的都是圣职工作了，多么令人自豪啊！然而为读者服务一天或者一年那都不难，难的是像cross那样在自己的岗位上兢兢业业地干了快九年。所以，在这个九周年到来之际，我站在惊涛拍岸的礁石上面对大海呼喊着：“努力！奋斗！阿门。”

yangli@popsoft.com.cn

硬件评析栏目　编辑

从486到第三代Pentium4，从S3 805到GeForce6，从多媒体PC初露端倪到“数字家庭”概念山雨欲来，在这个摩尔定律笼罩下的硬件世界中，始终未变的只有我们的热情、严谨与执着。

darwin@popsoft.com.cn

读编往来、游戏剧场、TOP TEN栏目　编辑 林晓

不知不觉，在大软已经度过了4年光阴。很高兴工作获得了读者的认同和喜爱。请大家继续支持我吧，我的栏目欢迎你们的参与！

linxiao@popsoft.com.cn

首席记者 生铁:)

九年了，其中有一半的时间我是和大软一起走过的，而另一半时间，是它在书桌上陪伴着我。我一直喜欢它，希望你们也是。

news@popsoft.com.cn

编辑部副主任

9后归0，又是一个新的10年，过去的荣耀与挫折就让它们留在过去里，轻快的脚步走在年轻有活力的团队中，大软还是10年前那个充满锐气的大软。

waterwind@popsoft.com.cn

秋风飒飒动苍梧，秋雨潇潇响翠竹，秋云晴晴迷烟树。大软的9周年庆典，就在这样一个日子里开始了。从8周年到9周年，大软与读者相知相伴又一年。让我们听听读者是怎么说的吧。谢谢大家的鼓励与支持！

作为国内最早的IT媒体之一，大软是许多电脑菜鸟的启蒙读物。大软讲解电脑的最新知识，引导读者合理消费电脑产品，登载各种技巧攻略，在提高读者电脑应用水平的同时，及时报道国内外电脑游戏的最新动态。更为可贵的是，大软一直倡导健康娱乐的游戏观点，并率先在国内游戏界提出游戏分级概念。希望未来的大软，继续发扬它的锐气和前瞻性，在适应市场需要的同时，保持传媒的社会责任感，真正成为每个电脑初学者的第一选择。

贵州 林至诚

近期大软显得严谨有余，灵气不足，导致刊物内容的繁与品牌鲜明的标志形成对比——属于贵刊自己的东西越来越少了。愿已9岁的大软，能够更有创新，更有思想。

山西 张致远

认识大软的时间不算长，不过自从我看到她的第一天起，我就立刻成了她的俘虏。对于明年的大软，我希望在正文页码不变的同时，不定期随刊赠送一些游戏的周边产品；还有网游部分，希望它更关注整个中国网游市场的发展、弊端与进步，一些有着深远影响的事件等等。

陕西 王璞

大软第100期时，你们的照片还深印在我的脑海中；2002年的第一期，新浪网民对大软的叫骂仍然令我愤愤不平。当我回首观望，心中充满不舍。祝大软越走越好！

陕西 张毅

专栏评述的话题偏陈。虽然今年几期的专题内容很成功，但是从取材来看有些过时，无论是网E拍、3721、中关村、贴牌等话题都是早已山雨欲来风满楼了。缺乏预见性的评论；另外，专题的目标应该是“让不用电脑、不玩游戏的人也知道大软”，多刊登些有社会影响力的文章。

北京 沙沙

对我们这些玩不成游戏的发烧友来说，大软的游戏板块无疑是精神的乐土：“游戏剧场”能引导我们感受新一代游戏人的心声，看到中国的游戏希望所在；“专题企划”将玩家的情感同市场、企业、游戏历史等联系到了一体，升华了游戏的意义；“极限竞技”让我们羡慕那些高手，常常希望有朝一日自己也能参加国际大赛，能一统江湖，称霸荆门；“前线地带”“锋利的盾”是我们选择游戏的向导；最能满足我们游戏欲望的还是“攻城略地”，《静寂岭》的恐怖，《真·倚天屠龙记》的侠骨柔情，《极品飞车》的惊险，《细胞分裂——明日潘多拉》的复杂迂回与扑溯迷离，仍然历历在目，仿佛我们已经将这些游戏都玩过了一遍。大软要再接再厉啊！

湖北 荆门一中210寝室

大软算得上是引领我走入电脑世界的启蒙老师，对于大软的帮助我是深有体会。所以衷心希望，那些曾经和我一样是电脑“菜鸟”的人，同样可以得到大软的帮助。我希望大软在前半本增加一个“菜鸟课堂”小栏目，让班上那些“菜鸟”能够真正读懂电脑文章。

湖南 罗燕华

非常想给自己喜欢的杂志出谋划策，尽些许绵薄之力。大软对一些业界热点、黑幕等的报道力度还不够。我一直期望大软能够像央视的《焦点访谈》等栏目一样，深挖内幕，敢于曝光，剖析问题稳、准、狠，真正捍卫消费者的权益。还有，希望大软能够面向不同层次的消费者，加大杂志宣传力度，扩大宣传范围，注重潜在读者的培养。

辽宁 陈彬

大软最吸引我的地方就是谨慎的文字、中立的态度，希望这一点继续发扬下去。要想超越同类，就必须与众不同。大软能不能再多些特色内容？比如划分无线网络、蓝牙专版等等。还有啊，红袖竟然是姐姐，我还一直以为是位多情善感的GG呢，狂汗……

山东 焦杰

希望大软能够出年度珍藏合订本！大软在我的心中，始终是最优秀的杂志！祝大软在今后的日子里越走越好，一切顺利！

湖北 毛磊

接站

■北京 最佳跑腿NoGrief

9周年！没说的，我提前两个月找林晓姐姐报名，还要像去年那样做“义工”。林晓姐姐这回也不客气，直接发短消息遣送我去接站。我寻寻觅觅，觅觅寻寻，终于在火车站找到应用心得栏目作者屠志成（他可是位真正的老师）。路上，我跟老师“心交心”聊了很久，感觉他真是个好老师；来自平凡的地区，做出了很多不平凡的事情来；无论对学生，对自己，都有一种积极向上的态度。一番感叹过后，我忽然想到，林晓姐姐特意让我来接站，会不会是一个“阴谋”……

印象记

■广东 晶合后院活跃分子Magic樱

火车颠簸了整整21个小时，终于赶在早晨抵达了首都北京。一出站台，验票口处宛若钱塘江大潮的人流着实让我愣了眼。幸好，蝉联两届“大软优秀跑腿”的NoGrief同学一把将我扯上了Taxi。刚到饭店便和林晓姐姐撞了个满怀，编辑部年度最受欢迎的人物果然名不虚传。随后陆续见到了声若洪钟的李岩老师、外形酷似美术工作者的GZ、神交已久的九戈龙以及久未露面的后院骨灰级拓荒者追魂剑等。大家开始互诉衷肠、互道倾慕，这种情绪一直保持到友谊宾馆的9周年庆祝大会上。

第二天众人直奔大软编辑部。小樱第一次搭乘了传说中的“魔鬼”电梯。读编座谈会气氛热烈，特别是天蓝の琦小妹妹这位读者代表，对游戏娃娃进行了批评，并在关于杂志的错字病句讨论中，她还一字一抠地念了“例句”，果真是童言无忌。而我，则从头到尾色迷迷地看着桌子对面帅帅的8神经。这种状态一直保持到中午送行吃饭的时候——他还坐在我的对面。

零碎一箩筐

■北京 中学生代表天蓝の琦

给林晓姐姐打电话，因为太激动抄错她的电话号码，我郁闷。

苦力阿龙说在楼下看到一个MM，去问她是不是作者“苹果熟了”。人家MM不理解，问他什么熟了？苦力狂郁闷。不过，颁奖大会上他中了一副不错的耳机，羡慕In，若干人想下手抢走……

报到结束时，就差九戈龙一个人了。林晓姐姐说不等那个家伙，他到吃饭的时候会自动现身。果然，菜一上来九戈龙就来了，并且积极要求参加10周年庆典活动。林晓姐姐让他先把游戏小说写好再来申请……



留下2004年相聚的美好时刻，明年见！

无限沟通

■北京 资深读者青阳子

读编座谈会上，大家对大软的现状和未来各抒己见。下面便是一段关于前线地带栏目中“仙剑奇侠传三外传‘问情篇’”的讨论内容。

读者：仙剑三外传的前瞻连载反应如何？

上弦月：仙剑三外传的连载在前线地带栏目文章中的得票率最高，还是受到读者认可的。

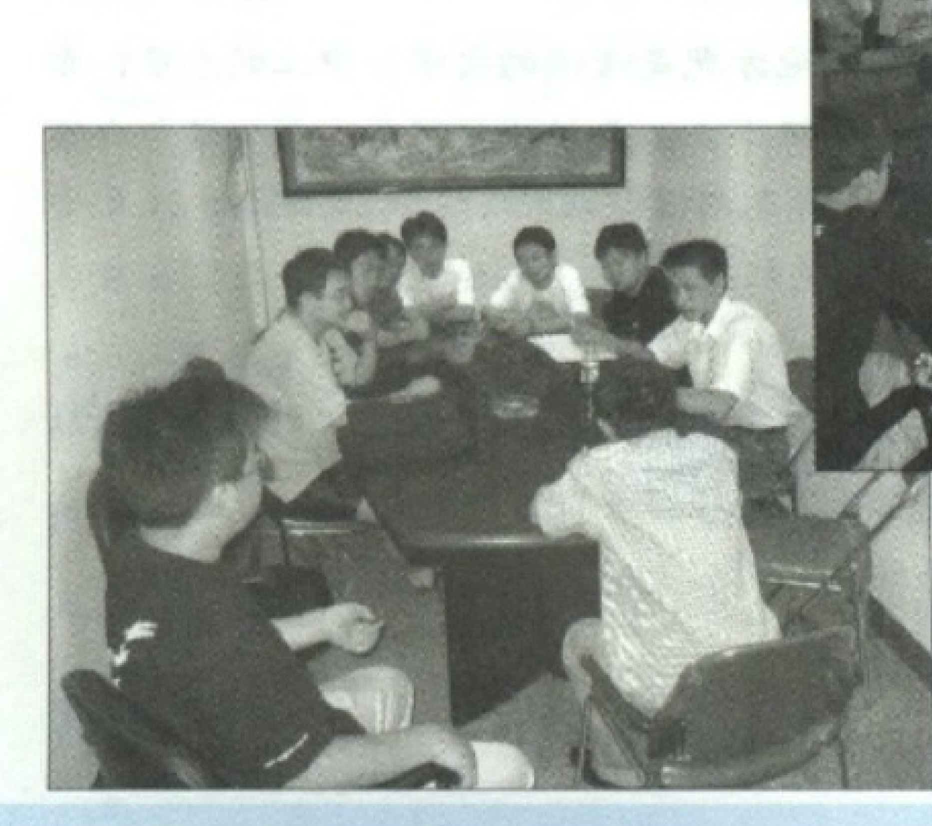
读者：连载的内容很多在网站上都能找到。

田震：这次连载的文章是游戏主企划专门为大软撰写的。因为大软的影响力，文章被众多网站转载。我们的目的只是想让研发公司直接将游戏的信息介绍给读者，让读者对游戏有进一步的了解。

作者由编辑推荐，读者则从晶合后院（《大众软件》社区）与读者评刊调查表中抽取。然后，就是林晓我一个电话一个电话地通知，参加九周年读编活动的所有嘉宾都得到了确认。饭店的房间订好，读编活动的日程表也排了出来。OK，万事俱备，只等8月25日嘉宾的到达。



座谈会上编辑认真倾听。▶



◀ 作者与读者畅所欲言。



内折的封面总比外折要好，游戏娃娃的本相比Cosplay要好，总的来说这期看上去还比较舒服。《数字三国志》另辟思路，让爱三国与不爱三国游戏的人都能发现点新东西，这么研究下去三国里还有很多东西可以探讨，比如宝物、兵器、战役、名将……扩充的空间很大呢。间谍软件的专题给人耳目一新的感觉，创意比文章内容更重要，我们一般只知道杀毒软件防病毒、木马，很少会去戒备间谍软件。现在就不同了，有了解才有警惕。大软提醒得好。

■快评手 林杉

请你快评：针对19期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

盗帅楚留香上市 送群侠起义包3000套



我踏夜色来，盗帅夜留香！智冠电子近期隆重推出本年度单机互动武侠游戏《盗帅楚留香》。为了感谢大软读者对智冠的支持，智冠特与《大众软件》合作推出“盗帅楚留香上市 送群侠起义包3000套”活动。参加活动的读者，发E-mail至linxiao@popsoft.com.cn邮箱，邮件标题为“群侠起义包”，邮件中注明联络方式与姓名，就有机会免费获取这款产品。“群侠起义包”包含游戏光碟一片、250点群侠风速卡一张、100点试玩点数及精美手册一本。

AMD－速龙64杯

《反恐精英——零点行动》四格漫画大赛

漫画作者：孙芳 彭磊









（比赛章程见2004年14期100页）

注意！

活动多多，赶快参加

林晓：前些日子，获得“风色幻想3”填色游戏第一名的上海读者陈远收到了他的奖金，他很开心，特意让妈妈打长途电话来告诉我，不但是因为这个填色活动简单好玩，而且因为我们真的发了奖金！其实我们还有很多活动在进行中，可是经常被人忘掉：）所以，在这里要提醒大家，可要抓紧时间了，赶紧争取在本年度其它活动中拿一个奖项吧！

“华硕超级平台杯”《反恐精英——零点行动》战术征文大赛

比赛规则见2004年14期186页，奖品包括华硕超级平台、音箱和《反恐精英》游戏，截止日期2005年1月。

“AMD速龙64杯”《反恐精英——零点行动》四格漫画大赛

比赛详细规则见2004年14期100页，奖品包括飞利浦显示器、音箱和《反恐精英》游戏，截止日期2004年12月1日。

WPS年度创作大赛第四季金山表格制作比赛

比赛详细规则见2004年15期94页，奖品包括品牌电脑、奖金和金山经典软件，截止日期2004年10月31日。

“金河田杯”机箱设计大赛

比赛详细规则见2004年17期100页，奖品包括品牌电脑、机箱和电源，截止日期2004年10月10日。

15期网游周边有奖问答获奖名单

（题目见2004年15期171页）

精美的石器挂表在向你们招手了！看看谁是本期最幸运的十个人吧：



北京 孙家伟
山东 荆晓飞
北京 张　君
山东 卢亚端
陕西 毛一丁
山西 孙楷航
河北 杨　涛
浙江 高轶君
上海 钱　钦
江苏 梁　睿

林晓：从这期开始，《游戏剧场》将连续登出超短篇的游戏小说。被连载折磨的读者这次可以松一口气了。不过，超短篇幅对作者的要求很高，要写出好作品来，可不是件容易事。

有需要邮购《命运注定的空间——大众软件之"游戏剧场"精粹》的朋友，直接打世纪文景发行部门电话：021－53594508转发行中心。全国各大书店均有销售。或者，大家也可以在网上订购，易文网（www.ewen.cc）、当当网（www.dangdang.com）以及卓越网（www.joyo.com）都可以订购到这本书。



超短篇

幸存者

■天津 简栋

1

荒芜的星球，尸横遍野，血流成河；残垣断壁，死气沉沉……烟尘过后，已是夕阳黄昏。风呼啸着穿过旷野，苍凉的土地低咽着孤单的喘息。

一个没有生机的星球，又怎会是生命的天堂？一场毁灭性的战争，谁又是真正的赢家？

刺刀般的狂风与急剧下降的温度使威廉从昏迷中苏醒过来。威廉还不满18岁，身材矮小而瘦弱。通常，联邦政府不允许未成年士兵上前线，然而无尽的战争使威廉这样的孩子也开始服兵役。

威廉长这么大还从未像现在这样被疼痛煎熬过，从头到脚没一处例外。脉冲性的疼痛一阵一阵敲击着他的大脑。费了好长时间，他的思维才慢慢开始正常，记忆逐渐清晰：一场决战——Zerg向人类发动了最后的决战。基地派出几乎所有作战单位抢占K7高地狙击Zerg，结果显而易见，地理与装备上的优势也不能令他们摆脱全军覆没的悲惨结局。这一切只因为他们是有思想的人，他们有着对生存的渴望和对死亡的畏惧。但只有一小段DNA代码与蛋白质的Zerg战士，没有思想，更不知畏惧和死亡，甚至不知伤痛。Zerg战士存在的唯一目的就是服从脑虫，杀戮其他生物。就战争学的角度来看，目标越简单明确，作战的成功率越高。与人类先进的装备相比，Zerg的虫海更令人生畏。因此，基地脆弱的防线根本不能抵挡Zerg的冲击。现在，恐怕他是霍普星上为数不多的幸存者之一了。

威廉吃力地爬起来，环视四周。烧焦的土地上到处都是支离破碎的肢体、血肉残渣，被腐蚀的金属碎片以及渐渐熄灭的火焰……他试图思考一下未来，然而什么也看不到。他的思绪犹如一团乱麻，最坏的是他的情绪越来越消沉。不过，他仍然有改变处境的选择。无论如何，应先回到基地去。也许一切并未像他想象的那么糟。他嗡嗡作响的头脑里充满了这样的想法。虽然自己很可能会独自面对Zerg这凶猛又令人作呕的爬虫，但他已不可能有更高明的办法，只能将希望寄托在一句老生常谈上：哪里有生命，哪里就有希望。

2

此时，威廉手中只有一挺打光了子弹的速射机枪。他开始在满是鲜血和尸体的土地上寻找赖以生存的武器。附近一声低沉的呻吟引起了他的注意。那是一个幽灵战士，确切地说是一个双腿被截肢的幽灵战士。威廉本想过去搀扶他，但立即意识到了自己的想法是多么幼稚。与其让这幽灵战士痛苦，倒不如让他得到解脱。威廉拿起一挺机枪轻轻地说了一声"Good Night Friend"……一声沉闷的响声打破了寂静的天空。威廉从七零八落的尸体上取下装备残骸，组成一件完整的幽灵战斗服穿在身上。他也说不准自己为什么这么做，但迷迷糊糊地觉得应该如此保护自己。不过这看似容易的工作做起来却并不轻松，浓烈的血腥味令威廉几乎无法喘息。今生今世，无论走到哪里，他脑海中那种野蛮残暴、血迹斑斑、令人毛骨悚然的图像永远也不会消逝……

威廉打开隐形装置，拖着沉重的脚步向基地进发。他身体的每块肌肉都疲劳过度，酸痛难忍，仿佛连神经都超负荷了。不一会儿，汗水就湿透了全身，衣服像块湿布般紧贴着他的身体。他觉得已经走了好几个钟头，但事实上只过了十几分钟。他不得不停下来，险些一头栽倒在地上。风是那样狂烈，汗水立刻变成了冰霜。他冻得瑟瑟发抖，紧紧抱住手中的机枪，仿佛那金属上有多余的热量可供取暖。

下一步怎么办？他越想往前走，可身体就越是不肯动弹。天色已暗，群星在他头顶闪耀。他觉得这广阔浩瀚的星际犹如汹涌澎湃的大海，在翻腾，在激荡；而他正抱着一根桅杆，但过不了多久，就会被巨浪吞没……

他合上了眼睛，想躺下，躺在地上，让Zerg来杀死好了，自己已经受够了。他身上的每块肌肉都在恳求休息。不过，他最终还是坚持着走了下去，因为他心里产生了一个念头：无论如何，自己不能轻易地放弃生命，放弃希望。

3

基地渐渐从地平线上显露出来。正如威廉所料，那里一片漆黑，仿佛一座巨大的坟墓。往日那令人肃然的璀璨灯光，那些给人力量与安全感的防御工事，都无处寻见——基地已成Zerg腹中之食。但奇怪的是，基地内部的建筑却并未受到毁灭性打击。威廉猜想，Zerg虽然获胜但亦付出了惨痛的代价，所剩的低级兵种还不足以对人类巨大而坚固的建筑给予致命打击。但Zerg的后续部队随时可能赶到，他要想有所作为必须抓紧时间。

威廉意识到了这一点，但具体该怎么做，他自己也说不清，只好凭感觉了。

威廉向指挥中心潜行而去。透过甬道望去，黑黢黢的一片，什么也看不见，突然一丝恐惧攫住了他的心。黑暗背后会是什么？也许什么也没有，可他却害怕得要命。各种彷徨迷茫的情感在他心头缭绕，软弱的性格亦在此刻暴露无遗。对此，他感到不可理解。不过他明白，必须从思想困境中摆脱出来，越快越好。现在已无路可退，任何情绪杂念都是他的绊脚石，要想活下去必须抛开一切，战胜自我。

甬道狭长而阴暗，四壁已变得破旧不堪，空气中弥漫着蚀腐的气味；偶尔会有昏暗的灯光闪动，使人联想起摇曳的烛光。在威廉看来，这诡异而废弃的景像更像是Zerg的母巢。

他确定自己处于隐形状态，便小心翼翼地向基地深处走去。的音由远及近清晰起来。这声音虽然不大却令人毛骨悚然，而且有一种不祥的预兆。威廉急速扫视左右，发现了墙壁上的支架，立即爬了上去。这里空间很小，他几乎蜷缩成了一团，惊恐的目光盯住步步逼近的刺蛇。

双方是如此之近，威廉甚至看得清刺蛇坚硬甲壳上被火焰烧焦的痕迹。那刺蛇突然不安地摆动起硕大的头颅，把绿色的酸液甩得到处都是，并发出凶猛野兽般的嘶叫。威廉冷汗淋漓，食指紧紧地扣在扳机上；手背几乎都有些痉挛，甚至忘了自己早已打开了隐形装置。但刺蛇摇摆着离开了。

威廉在支架上呆了几分钟，觉得自己仿佛已经经历过一场巨大的苦难并勉强幸存了下来。几天来发生的一连串事件像铁锤似地敲击着他的心灵，使他屈服了下来。忽然，一只大手捂住了威廉的嘴，他连忙跳了起来。等他看清背后是一名老兵时，他几乎被吓坏了。这名老兵显然比威廉镇定得多，拍拍威廉的肩，示意他放松。

经过短暂的修整，他们决定先到指挥室看看有没有可以利用的资料。每到一扇闸门前，他们都提心吊胆，生怕门被突然打开后见到的是恶心的爬虫。幸好什么也没出现。

指挥室很宽敞，陈设极少，越发显得空荡。一切都悄无声息，寂静而幽暗，只有中央控制系统的终端显示屏依旧闪烁着惨白的亮光。他不自主地走过去，看到了通讯记录。大意是基地发出的救援信号总部已经收到，但外层空间的巡天舰队由于某种原因不能立刻赶到，要求基地全力以赴坚守到增援部队抵达。威廉心里暗暗咒骂了一句：上面总是不顾士兵的死活。

忽然屏幕一闪，出现了鲜红的警示符。系统提示：警报，距基地自我毁灭还有10分钟，请迅速撤离。威廉看着屏幕上飞快变化的计时数字，几乎可以想象到指挥官如何大发雷霆，不抱任何希望地启动自爆系统以及他与Zerg同归于尽的场景，一时间，迷茫和徘徊之情油然而生。但时间紧急，容不得他多想。

4

他们选择了一条通向运输机库最近的通道。时间一秒一秒地逝去，他们不能有丝毫的闪失。很快到了最后的一转弯处，威廉倚着墙角向外窥探。那里光线很微弱，但他还是看见了一扇厚重的铁门，一扇仿佛是锁住生命与希望的铁门。与门同在的，还有两只迅猛兽。

此刻，他那幽灵战斗服上的隐形装置电力已经枯竭，原本想悄悄潜行过去的计划行不通了；那两只爬虫也丝毫没有要走的意思。“孩子，我们已经没有时间了！”老兵说。二人冲了出来，一阵密集的子弹顷刻间使两只爬虫变成了血肉横飞的碎片；希望之门就在眼前……

他们用尽力气终于打开了这扇门，可等待他们的不是想象中的逃生工具，而是由各种Zerg生物组成的虫海。爬虫的嘶叫声淹没了本就微弱的枪声，也许这便是他们二人的安魂之曲。

那名老兵的躯体在威廉的面前被撕得粉碎，威廉甚至还不知道战友的名字。子弹随着机枪的哑火被打光了，威廉决定接受自己的命运。但天空中巨大的轰鸣声使他振奋起来——大和战列舰显现出它那庞大的身躯，周围紧紧跟随着十几艘护卫舰，浩浩荡荡自上而下，仿佛接受检阅般壮观。一时间，所有的景像一起组成了一个光怪陆离、嘈杂喧嚣的世界。

5

可现实通常是残酷的，一切可能都摆在面前，生死悬于一线之间，却让人毫无办法。威廉仿佛身处梦境，既感觉不到喜悦，也没感到绝望；内心空荡荡的，不带任何感情，似乎连那些曾有过的喜怒哀乐也随之消失。短短的一瞬，犹如一日那样漫长。一切都陷入了静止，仿佛被冰封住了一般，连时间也不再流逝。

各种场景霎时旋转起来，好像在嘲笑威廉的渺小；而威廉却认为那更像是一曲多情的华尔兹……在他的脑海里，Zerg的女皇，迅猛兽锋利的刀足，发光的巨能炮和一望无际的虫海，无数的景像相互重叠，接着一闪而逝。连爆炸的场面似乎也变成了这个蒙太奇的组成部分——炙热的火球在狭长的通道里急速地翻涌膨胀；脆弱的生命被巨大的冲击力击得粉碎，向外飞溅，随之又被火球吞没。爆炸的强光比太阳还要令人眩目，仿佛是怪兽的巨口在疯狂吞噬……

基地，原野的星球，美丽的极光掠过之后一切都将归于虚无，陷入幻灭。就如同那浩瀚深邃的宇宙，总是寂静地等待着每一个开始，每一个结束。P

绝对女神

——之深层接触

根据玩家的意见而不断改进的《绝对女神》吸引了越来越多玩家的眼球，最近一次的成功改版使女神再一次解决了职业平衡这一关键问题。可以说新版的女神追求的不是血腥的杀戮与单纯的级别竞争，而是社区化、人性化的游戏环境。公测让越来越多的新手开始涌入，下面我将为你详细介绍一下进入这块大陆必备的一些经验知识。首先我们来谈谈各职业点数的作用。





人族骑士：加1点力量，骑士可加1.5～2的物理攻击，1的技能攻击。加10点体力就比纯力的战士同级情况下多出600～700点的血，不管是练级还是PK都是十分必要的。

风之探险者：风MM的攻击是靠敏捷来提升的。所以风MM的敏捷是其主要属性，加1点敏捷等于加1点物理攻击和一点回避。

水之精灵：法师系职业智力永远都是首选，智力不仅增加神秘力攻击还加魔法值。智力和神秘力的增长是1：1的。

土之精灵："土土"的加点基本分为两种——一种为全力型加点法，这种加点方法最能体现防御"土土"这一职业把主流技能野蛮发挥到了极至的特点；一种为全体力加点法，人物总血量竟然达到12 000多。

说完了属性点数我们再说说游戏中的任务系统，下面就以人族风之守护者为例介绍一下女神中几款有特色的任务流程。

一、新手任务篇之卷轴任务

每个新人出生后都会发现自己的包裹里有一个任务卷轴，右键点一下就可接到新手的卷轴任务。

1.消灭混沌灵

在自由之都的城门外，杀满10只后，会得到2000钠女神币的奖励！

2.猎杀恐惧混沌灵

恐惧混沌灵和混沌灵在同一个区域，建议之前先去武器商人那里买5个血瓶以备不时之需。

3.缴杀强化混沌灵

先去武器商人那里买一个水晶之城传送卷轴，然后补给好药品，再传到水晶之城。目标是15只，完成后会获得99的技能经验和99的修炼经验。

4.冰峰溪谷杀雪原怪

去冰峰溪谷的传送点就在水晶之城外面（259，82）。完成15只的目标后，系统会奖励给我们一把叫"铁魂"的弓箭（指风之探险者），其他职业也会奖励相应的武器。

5.光之湖猎杀猪面

传送回自由之都，从自由之都城外（54，193）的传送点我们可传去光之湖。杀满15只后会奖励一把加属性的武器，以风之探险者为例奖品是一把叫做"龙牙"的匕首。

6.猎杀原蝎任务

还是在光之湖，过了猪面区，有一座大桥，过去后（98，140）有很多原蝎，这次要准备好充足的药品，目标35只，完成后会有289的技能经验奖励。

7.捕杀希望之谷地蜥

从守护仙人布丹那里传送去希望之谷，目标30只，任务完成后我们会得到一个道具升级物品"暗礁石"。

二、转职

转职是你在女神大路上由一个新手彻底演变成一个熟练玩家的标志。现在为你详细介绍的是转职后各职业的属性点变化，为你转职之路的选择作个铺垫。

1.神秘骑士：转职后根据武器使用的不同分为献身骑士和流浪骑士。

（1）献身骑士：力量+2，体质+1，比较不错的防御力是其主要特点。

（2）流浪骑士：只能使用双手剑，力量+1，敏捷+2，致命攻击是其不容忽视的职业特色。

2.风之探险者：转职后可分为慧眼弓手和流浪弓手，能使用的武器是匕首和弓箭。

（1）慧眼弓手：敏捷+1.5，灵力+1.5，速度是其职业的主要特色。

（2）流浪弓手：敏捷+3，超强的攻击力绝对是其他职业的噩梦。

3.水之精灵：水精灵转职后可转职为破坏精灵术师、守护的精灵术师和复活的精灵术师。

（1）破坏精灵术士：属性点方面义无返顾地+3全智力，拥有超强的破坏力与最低的防御能力。

（2）守护精灵术士：灵力+2，敏捷+1。队伍中不可或缺的后勤部长。

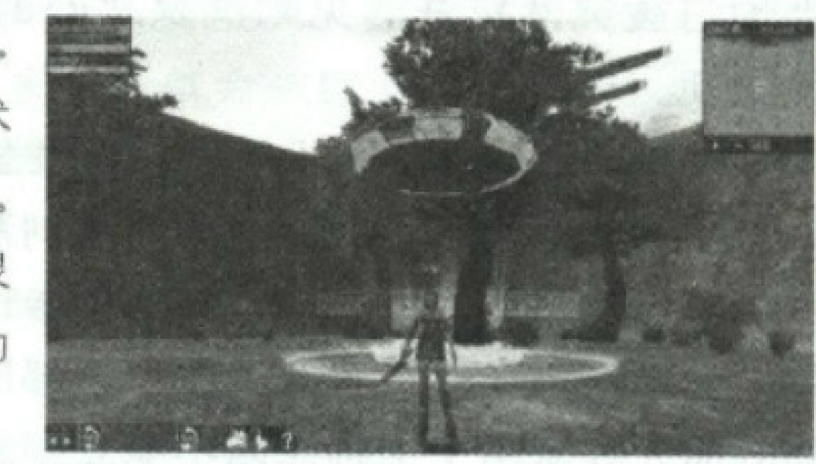
（3）复活精灵术士：灵力+2，体质+1，拥有各种保护系列的法术和强大的康复能力的神秘术。

4.土之精灵：转职后可分为变身精灵术士、防御精灵术士和预言精灵术士。

（1）变身精灵术士：力量+2，灵力+1。

（2）防御精灵术士：力量+1，体质+2。

（3）预言系精灵术士：力量+1，灵力+1，体质+1。



3 年网络组织管理总鉴

——记一个沙城城主的内心独白



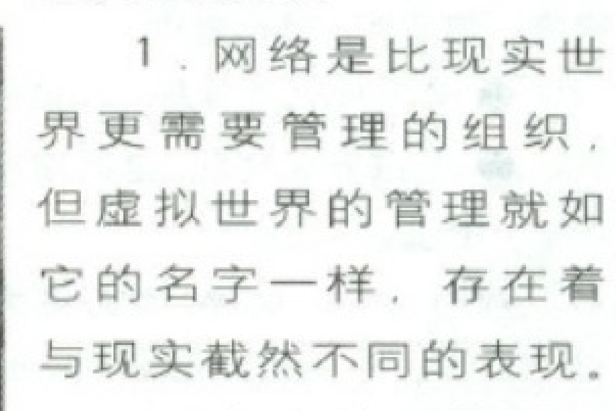
笔者来自历史悠久，英雄辈出的2区网通，3年来曾任数届沙巴克城主。本文并不着重描述沙城攻守的惨烈，或细数光环下沙老大的辉煌，而是在客观的论述中揭露一个资深沙巴克城主的内心世界，以及对网络组织即传奇行会管理经验的简单介绍。

第一章　沙巴克城主到底管了什么



沙巴克，无数英雄的梦想地。在高大巍峨的城墙上，嵌铸了多少灿烂的希望和苦楚的凝泪。

3年的沙城行会管理经验使我得出以下结论，仅供各大行会及网络管理人士鉴阅。

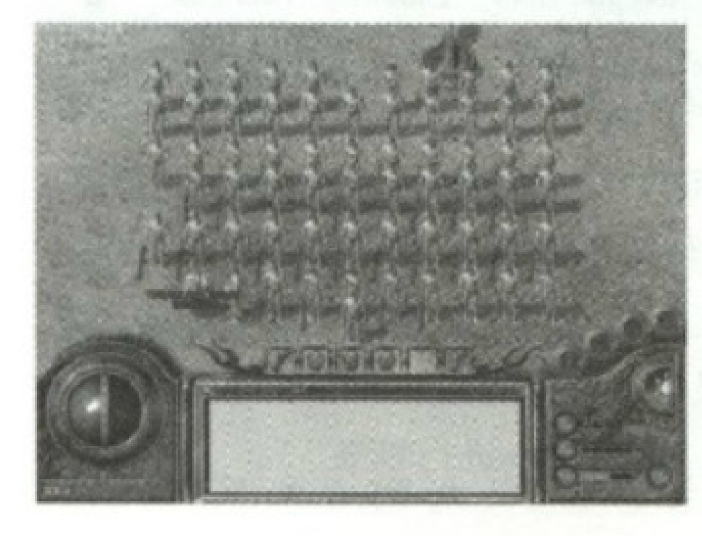


1. 网络是比现实世界更需要管理的组织，但虚拟世界的管理就如它的名字一样，存在着与现实截然不同的表现。

2. 整个管理体系必须扁平，因为虚拟的组织型结构不可能拥有顺畅的2级管理接口（中层），如果设置环节过多，会出现网络结节，就是小团体的产生，这将给整个组织带来毁灭性的打击。

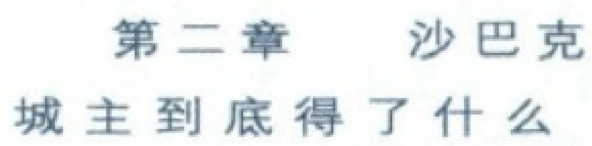


3. 在网络中，整个组织的每一个成员都拥有无限的权利，这是和现实世界截然相反的。在网络中每个人的权利都被放大了，甚至可独断生死，并且没有任何义务。

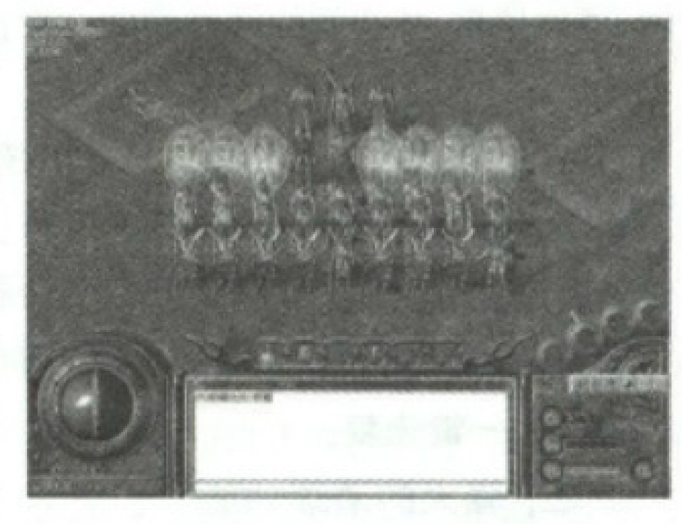


4. 网络组织的管理者凝聚集体的方式只有一条——拉拢。试问有多少沙巴克是老大发装备攻守下来的？有多少沙巴克是靠一个铁血老大攻守下来的？所以一个有无穷魅力，简单地说，就是会拉弟兄的行会老大往往是一个强大沙城的首要条件。而一个只会享受尊严，不尊重行会成员的老大，往往会扮演失败者的角色。

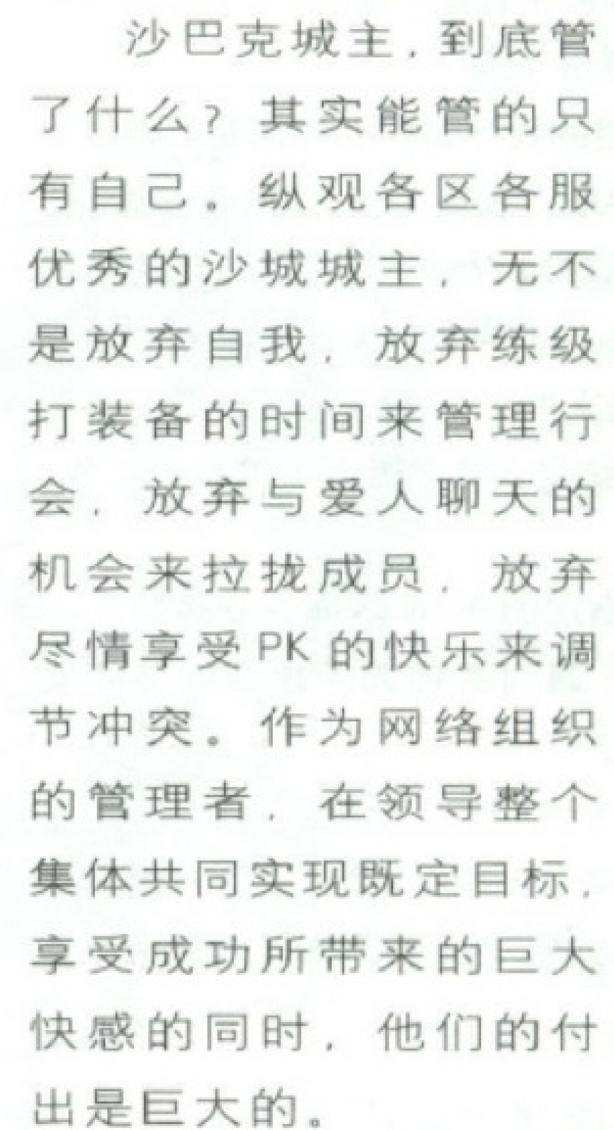




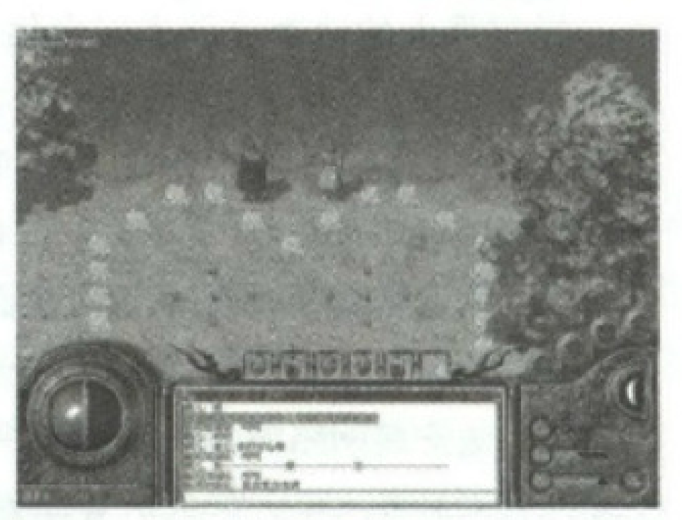
5. 在网络组织中维护组织者的尊严是相当重要的，但严厉的行会组织管理方式比如说工作上的训斥、轻易地责骂成员，甚至是数落个人往往对组织成员造成伤害。



第二章　沙巴克城主到底得了什么

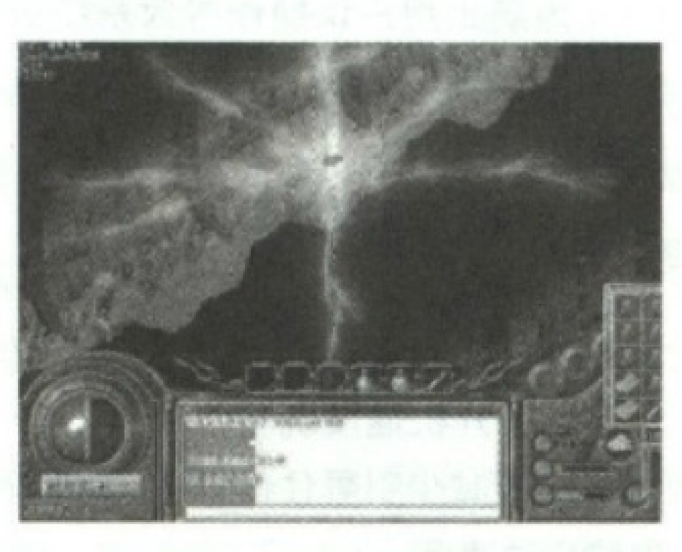


沙巴克城主，到底管了什么？其实能管的只有自己。纵观各区各服优秀的沙城城主，无不是放弃自我，放弃练级打装备的时间来管理行会，放弃与爱人聊天的机会来拉拢成员，放弃尽情享受PK的快乐来调节冲突。作为网络组织的管理者，在领导整个集体共同实现既定目标，享受成功所带来的巨大快感的同时，他们的付出是巨大的。





为什么有这么大的成本，还是有人对沙巴克趋之若骛？因为网络游戏本身就是一种消费的表现，他们在这里所得到的一切乐趣都是以购买形式存在的，甚至是高成本的，所以他们不惜花费任何巨大的代价，来享受一个胜利者那种君临天下的感觉。





玛法大陆到底谁是真英雄？到底什么是精彩的传奇人生？到底有没有真正的快乐传奇？也许永远也没有标准答案，也许每个人早已有了答案。

仅以此文献给玛法无数令我敬佩的沙巴克老大们。

鄙陋之言，不成语，以示天下英雄！

Windows优化大师

使用手册

Windows优化大师主要特点

一、详尽准确的系统信息检测：

Windows优化大师深入系统底层，分析用户电脑，提供详细准确的软、硬件信息，并根据检测结果向用户提出系统性能，进一步提升建议。

二、全面的系统优化选项：

磁盘缓存、桌面菜单、文件系统、网络、开机速度、系统安全、后台服务能够优化的方方面面一网打尽，全面提供，并向用户提供简便的自动优化向导，能够根据检测分析到的用户电脑软、硬件配置信息进行自动优化，所有优化项目均提供恢复功能，用户若不满意优化结果可以一键恢复。

三、强大的清理功能：

提供强大的快速注册表冗余信息清理、垃圾文件清理、冗余动态链库清理、ActiveX清理及软件智能卸载等模块。所有清理模块均简便易用，快速可靠，让用户轻松体验飞一般的感觉，更棒的是所有清理掉的项目均可从专门的备份管理器中轻松恢复。

四、驱动智能备份和系统磁盘医生功能：

为重装或升级驱动程序可能导致的找不到网卡或调制解调器驱动程序无法安装网络设备等问题提供驱动智能备份，同时Windows优化大师针对死机、非正常关机等原因导致Windows可能出现的系统故障为用户提供了系统磁盘医生功能，不仅帮助用户检查和修复由于系统死机、非正常关机等原因引起的文件分配表、目录结构、文件系统等系统故障，更能自动快速检测系统是否需要做以上的检查工作，帮助用户节约大量的时间。

五、网络系统优化禁止/取消指定的ActiveX插件安装：

防止用户在上网浏览网页时，遇到各种询问是否安装某些ActiveX插件的问题，提高上网速度。

六、备份与恢复功能：

为防止用户误操作导致系统故障，Windows优化大师向用户提供了压缩率非常高的快速备份/恢复功能，为用户节省了大量备份的磁盘空间。

七、内存整理功能：

Windows优化大师针对Windows操作系统内存管理的缺陷，提供了内存整理功能，在不影响系统速度的情况下有效的释放内存。

八、开机速度优化：

通过减少引导住信息停留时间和不必要的开机自运行程序提高电脑启动速度。

九、系统安全优化：

为用户提供增强系统安全的一些措施。

十、系统个性设置：

可以在右键菜单加入清空回收站、关闭计算机、重启计算机、桌面项目、更换注册组织名、用户名、计算机名称、CPU认证标志等设置项目。

十一、冗余DLL清理：

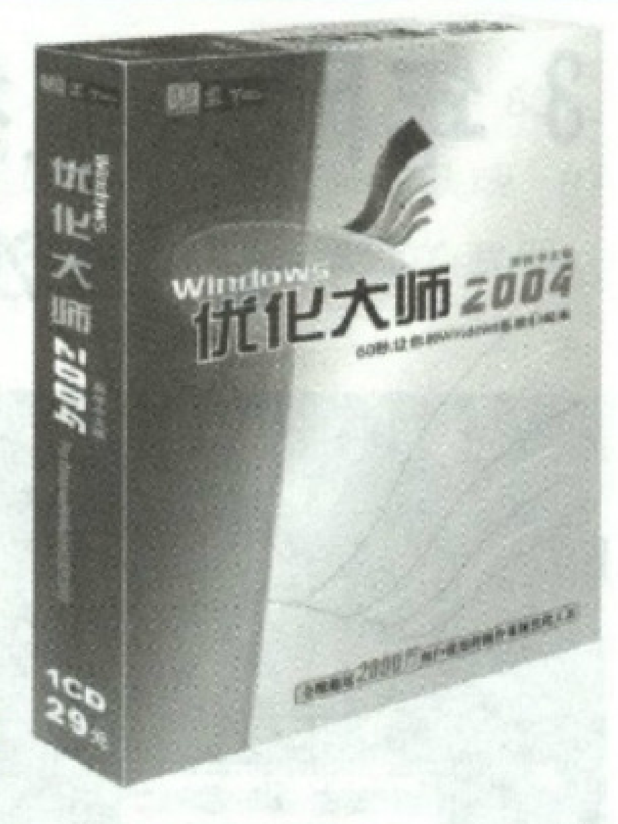
向用户提供冗余动态链接库清理功能，将其库存文件从系统中进行相应删除。

十二、软件智能卸载：

自动分析指定软件在硬盘中关联文件及在注册表中记有的相关信息，在压缩备份后清除，并可以随时将卸载的软件恢复。

十三、AGP总线与显示卡优化：

通过减少显存与核心之间的数据交换量减少对显存带宽的占用。



十四、备份与恢复：

为防止用户误操作导致系统故障，优化大师向用户提供了压缩率很高的快速备份/恢复功能。

十五、Windows系统医生：

用于检查和修复Windows系统的软件错误。

十六、Windows内存整理：

在不影响系统速度的前提下有效释放内存。

十七、WindowsWindows进程管理：

用户可以通过此功能手动关闭可疑进程后进行清理。

十八、Windows文件粉碎机：

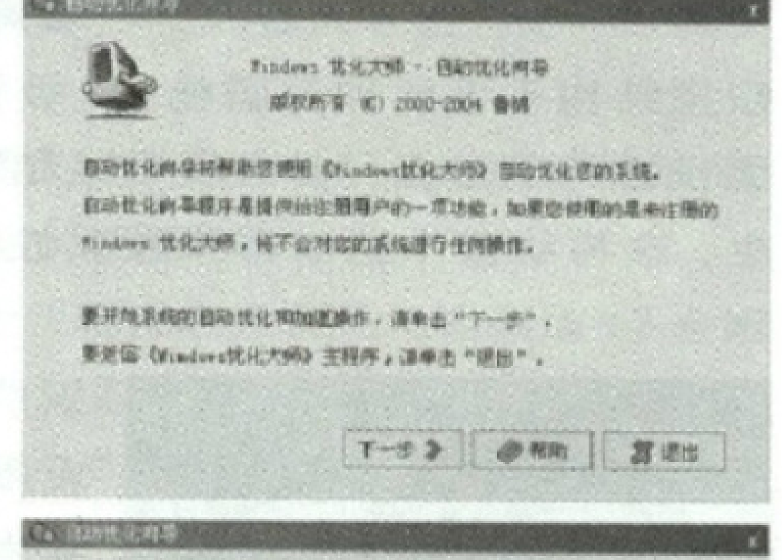
将文件不可恢复地彻底删除。

十九、有效的系统维护模块

- 驱动智能备份：让您免除重装系统和更换硬盘后的寻找驱动程序之苦
- 系统磁盘医生：修复非正常关机、硬盘坏道等磁盘问题
- 禁止IE安装指定的ActiveX插件：上网时免受各类ActiveX插件安装提示影响
- Windows系统医生：修复操作系统软件错误
- Windows内存整理：轻松释放内存，释放过程中CPU占用率极低，并且可以随时中断整理进程，让应用程序有更多的内存可以使用
- Windows进程管理：应用程序进程管理工具、各种后台运行程序一目了然，轻松管理型
- Windows文件粉碎：彻底删除文件，消除一切痕迹
- 系统安全优化：全面搜索黑客程序、蠕虫病毒，保护系统更安全、更迅速

Windows优化大师使用指南

简便、有效的使用Windows优化大师的自动优化功能，让自己的电脑系统始终保持最佳状态，具体步骤如下：



第一步：单击Windows优化大师的"自动优化"按钮，进入自动优化窗口。如图所示：

第二步：单击"下一步"，Windows优化大师将要求您选择用户类型和因特网接入方式。如图所示



第三步：单击"下一步"，自动优化窗口将显示优化组合方案的情况和优化标准。

第四步：单击"下一步"，将进行自动优化，自动优化完毕后软件会提示用户优化完毕。

第五步：自动优化完毕后，用户首先关闭所有正在运行的程序，然后重新启动计算机，以便让优化效果生效。

自动优化前，Windows优化大师将注册表进行了备份，备份文件名为AutoOpti.reg.womb，如果用户遇到问题，可以在注册表清理中进入恢复窗口，选择AutoOpti.reg.womb进行恢复。



序：ONE PIECE——那个葛鲁多·罗渣所留下的秘宝，据传它就藏在世上最危险的航道——伟大航道Grand Line上，但是没人能够得到。

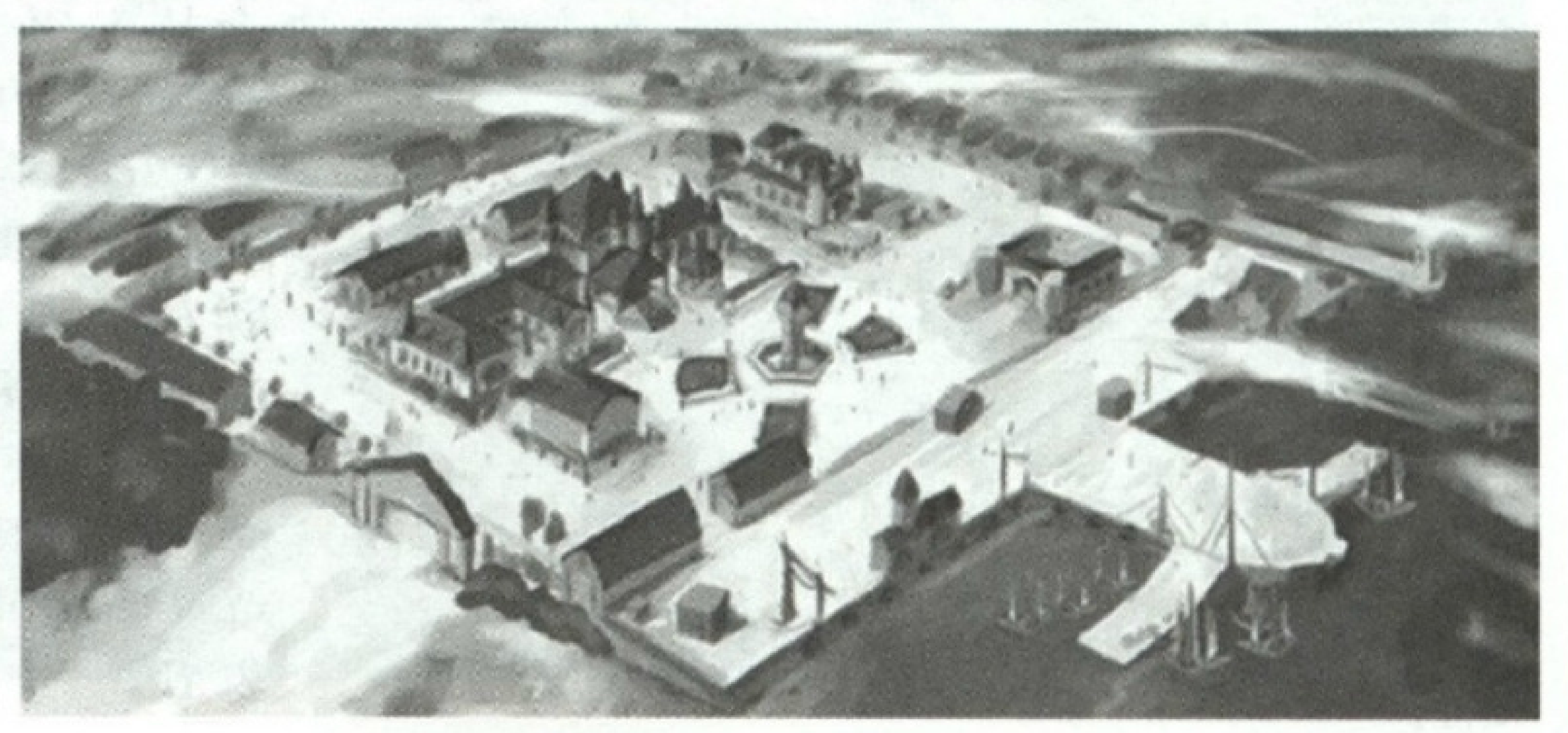
以前，我还没有像现在这么疯狂的玩游戏的时候，春心荡漾，不可收拾，整日抱着漫画喋喋不休。那个时候，正被《海贼王》迷的神魂颠倒，那个整日里叫嚷的男人路飞，以及那遥远的，似乎永远触碰不到的ONE PIECE。还有，梦想自己能够做主角的强烈渴望。

后来漫画终结了，郁闷了，被无数次和海盗们的单相思搞得神经错乱。这段时间要不是游戏的存在，实在很难想象我将如何捱过发情岁月。那时的真实心声其实是"很爱很爱海盗，至死不变"，但是我不能抱着电线杆子说这句话。在复杂的纷乱的社会背景下，在男人味少美女更少的城市大气候和个人小气候下，游戏就款款走上了我的历史舞台，弄潮不休。

在颓唐、郁闷和无聊了许久之后，公元2004年，Q版的3D网游终于可以骄傲的去迎来它们的王。这是一个值得史册去记载的游戏。她是漫画与游戏的完美结合，她足以轻易地击碎所有2D网游和韩国泡菜的传统地位——以着独立坚强的国产、自主版权的姿态。因为它是海盗漫画的完美结合，因为它的名字叫做《海盗王online》。漫画中的人们臣服在路飞脚下，游戏里的人们同样臣服在他的脚下。原来海盗也可以是游戏的核心与瞩目的焦点，他们从此不再是依附着大陆而存在的道具，他们可以光彩照人地主宰整个游戏，在广阔的海面上傲然歌唱，在丰饶的大陆上纵横驰骋。这无疑是漫画在网络中的延伸，是那迎风战斗的慷慨激昂在游戏中的延伸。

《海盗王online》，简称KOP，在竞技对战平台项目上拥有4000万注册用户的浩方在线秘密工作将近一年，完全自主开发的游戏引擎，拥有完全自主版权的3D Q版网络游戏，向所有海盗们展现着一个五千年历史的幻想大陆，科技与幻想完美结合在同一个时代。通过主角们各具特色的人生经历，向玩家描绘追忆出几千年前大陆上文明的起源，同时也成就身为主人公的玩家辉煌的航海与冒险成就。那个最终的ONE PIECE，那个葛鲁多·罗渣所留下的秘宝，那个传说中世上最危险的航道Grand Line……这款集中了浩方所有制作成员的心血，包括浩方很多玩家的宝贵意见所开发出的游戏。一款真正的国产游戏，拥有自己所开发的3D引擎，拥有完全的自主版权。不仅画面精细，而且每个细节都针对可玩性而充分为玩家考虑。《海盗王online》，将打破网络游戏只管观念的传统束缚，而给玩家带来全新的感受冲击。更加复杂，更加具有竞争性；轻松、搞笑的氛围以及充分互动的游戏系统令人留恋忘返爱不释手，而Q版的造型更使这一切变的锦上添花。当面对无尽的大海扬帆起航时，我们收获的不仅是震撼，还有欢笑。海盗王将不再是一个遥不可及的梦想，因为每个人都有权利收获自己的梦想。一切源自于浩方在线——《海盗王online》。

金秋10月，CHINAJOY的盛大展会，当我们将疑问的目光扫过浩方在线的展台时，所有的海盗们都会欣喜，或者兴奋地集中视线，或者费力地吞下唾沫。ONE PIECE，对于海盗们的完美演出，我们最终期待。



反病毒技术及其发展趋势

关于第一个计算机病毒的产生时间有许多说法，我确信在Babbidge机器时代是肯定没有病毒的，但到Univac 1108和IBM 360/370时就已有了（"Pervading Animal"和"Christmas Tree"），所以第一个计算机病毒的诞生是在20世纪70年代初或20世纪60年代末。虽然在那时候没有人叫它们病毒，但是，当它成为一个问题的时候，就出现了解决问题的人——安全专家，和他们的成果：杀毒技术和防病毒产品。

一、扫描方式

杀毒软件是对付计算机病毒的最有效方法，但没有杀毒软件能100%地保证系统不被病毒感染，而且，已证实"在有限理论的基础上不可能存在绝对的防毒"——试验者是Fred Cohen。从杀毒技术上来讲，当前，最流行的杀毒软件都是一个扫描器，扫描的算法有多种，通常为了使杀毒软件功能更强大，会结合使用好几种扫描方法。

（1）病毒扫描

病毒扫描是当前最主要的查杀病毒方式，它主要通过检查文件、扇区和系统内存、搜索新病毒的方式，用"标记"查找已知病毒。病毒标记就是病毒常用代码的特征。

（2）启发式扫描

启发式扫描是通过分析指令出现的顺序，或组合情况来决定文件是否被感染，每个对象都要检查。这种方式查毒效果是最高的，但也最有可能出现误报。

（3）CRC扫描

CRC扫描的原理是计算磁盘中的实际文件或系统扇区的CRC值，这些CRC值被杀毒软件保存到它自己的数据库中，在执行杀毒软件时，用备份的CRC值与当前计算的值比较，可知道文件是否已被修改或被病毒感染。

各种扫描都有自己的优缺点，拥有一个病毒库是它们的基本特征。但如果病毒库过大的话，查毒速度会变得很慢。除了以上杀毒方法外，还有一些常用技术。

（1）行为判断

行为判断就是通过驻留的杀毒软件截获那些对用户有病毒危险的行为，这种方法的优点在于可在病毒感染的早期发现并阻止。

（2）病毒免疫

免疫有两种：一种是感染警告，主要是预防那些把自己添加到文件末尾的病毒（通常是文件型病毒）；另一种是阻止病毒感染，主要是预防系统被某种特定病毒感染。

二、哪种杀毒技术更好？

哪种杀毒技术更好？答案是——都好，只要计算机里没有病毒。各种杀毒软件的特点都会有一些不同，它们的质量我想可以肯定。下面说几点相对重要的：可靠性和方便性。

（1）扫描文档，检测各种病毒的性能；能不能修复被感染的文件；扫描引擎能不能及时地更新；处理新病毒的速度如何。

（2）杀毒软件是否适应各种平台（DOS、Windows、Alpha、Linux等）；不仅可根据用户需要进行扫描，还要有能实时监控、网络查毒的能力。

（3）查毒速度等其它有用功能。

三、杀毒技术发展的趋势

由于Internet的普及，互联网已成为病毒制作技术扩散、病毒传播的重要途径，病毒开发者之间已出现了团队合作的趋势，病毒制作技术也在与黑客技术进行融合。它们对现在的病毒对抗技术提出了挑战，因此，病毒防护技术正在发生重大的变化，概括起来说，就是病毒对抗的理论在做从作品对抗到思想对抗的转变，产品形态在从独立软件产品向操作系统的补丁转变。

（1）从作品对抗到思想对抗

以前，杀毒软件的理论基础是，首先要发现并确认一个病毒，然后再进行防范，它的缺点是，对未知病毒的防范能力弱，我们没有有效的办法对付各种病毒的变形，对融合了黑客技术的病毒，不能有效防范。而新的理论是基于对大量的病毒的特征、发作过程、传播变化统计的基础上，建立控制策略数学模型，采取分门别类的方法，有效解决应用同种思想开发出的各种病毒，可极大地提高对新病毒的反应时间。由于这种方法是通过抑制病毒设计思想而实现的，因此，这是一种病毒制造者与安全专家之间在整体思想层面的竞赛。

（2）从独立产品到操作系统的补丁

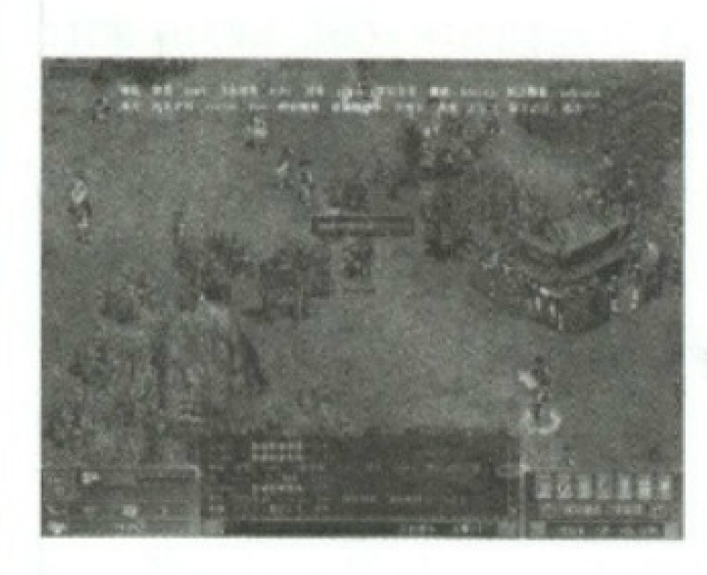
杀毒软件作为一个独立的软件产品，已存在了很久，但是，由于病毒制造者越来越多地利用操作系统的漏洞和黑客技术，因此，与操作系统的紧密结合成为一种必然：一方面，可帮助操作系统减少漏洞；另一方面，也可进一步提高运行效率和软件兼容性。从商业角度上来说，安全技术可融入各种应用系统，减少应用系统自身的安全漏洞，同时，也可为用户提供更加个性化的安全服务。

作者简介：刘杰，中国最早系统地从事计算机病毒与网络安全技术研究的专家，曾起草中国安全法规《计算机病毒防治产品评级标准》，获公安部科技成果二等奖，现任国家有关部委网络安全顾问、商丘师范大学客座教授，是光华反病毒软件的开发者。



巨商

将帅技能选择解析

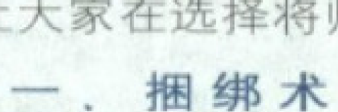


国内首款完全免费的网络游戏《巨商》终于上市了，对于我们这些期待已久的老玩家来说无疑快乐得像过节一样，开服时看到"漫山遍野"的新手玩家，我们心里别提多爽了。为了让大家玩好巨商，我就在这里提出一些自己对于将帅方面的建议吧。

将帅搭配原则

佣兵系统是巨商中非常有特色的部分，它这种即时战略类的战斗模式和现在非常火爆的《魔兽争霸》完全相同，而巨商中将帅的作用就类似于魔兽中的英雄。巨商将帅的技能通常可分为三大类，这三类技能都是战斗中非常需要的技能，缺少任意一种都会大大增加战斗的难度。可是即使拥有了这三类技能，在使用具体技能时不作仔细挑选的话，也会在威力上大打折扣。在这里我就将这三类技能在战斗中的作用作一个仔细的分析，这样可让大家在选择将帅时少走弯路。

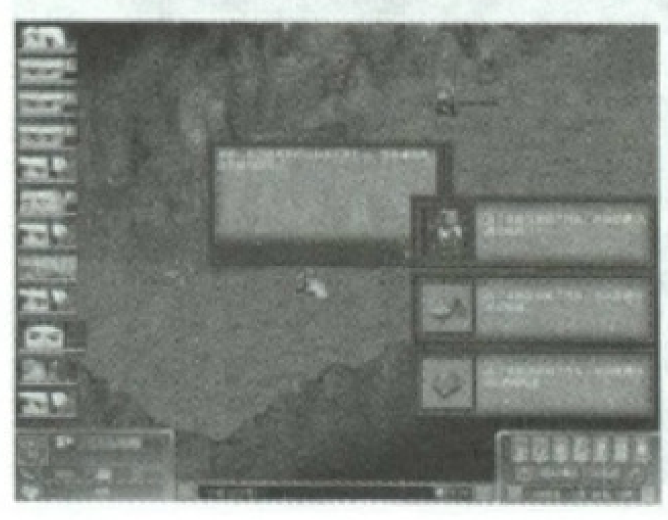


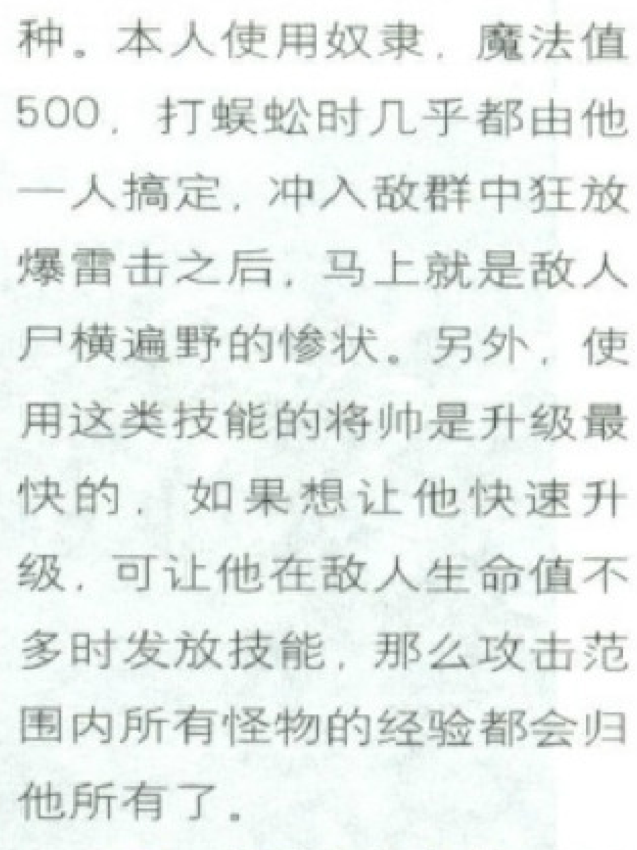


一、捆绑术

会捆绑术的将领是必需的，它是后期打一些高级怪物的必需技能，通常那些高级怪物都有很高的攻击力，扛着打不是聪明的办法，利用捆绑术把他们"钉住"之后集中攻击一个怪物是最有效的方式。由于这种怪物生命力超强，因此对使用捆绑术将领的魔法值要求比较高。所以，这种将领最好是佣兵转职来的，因为转职的将帅相对直接雇佣的多出了41点的红利点数来说，这些点数对将帅的后期发展影响很大，但可转这类将帅的佣兵升级比较慢。因此，可考虑先提升自己的信用等级，雇佣一个捆绑术将帅，用他带领去打经验高的怪物给佣兵升级，等到佣兵可转职之后，再将其解雇，这种方式是转将的最快方式。







二、近身范围攻击（爆雷击、风刃术、地震术等）

这类将帅是提供超强杀伤力的主力部队，其中以风刃术的威力最为强大，但因为施法时间过长，所以个人认为爆雷击是近战范围攻击的最佳选择。爆雷击在发放时几乎为零施法时间使它成为连放魔法中最恐怖的一种。本人使用奴隶，魔法值500，打蜈蚣时几乎都由他一人搞定，冲入敌群中狂放爆雷击之后，马上就是敌人尸横遍野的惨状。另外，使用这类技能的将帅是升级最快的，如果想让他快速升级，可让他在敌人生命值不多时发放技能，那么攻击范围内所有怪物的经验都会归他所有了。

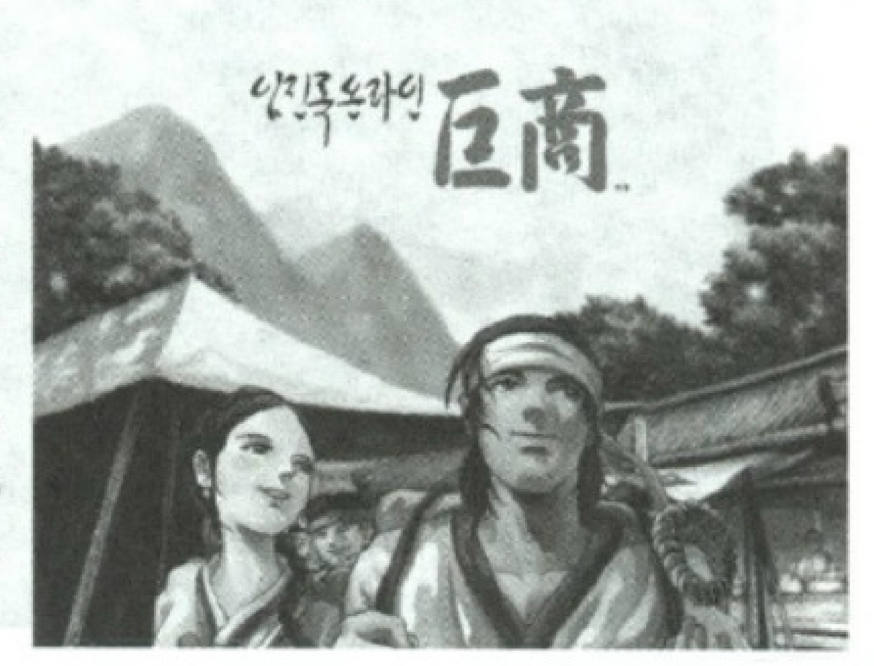
三、远程攻击类（漫天花雨、闪电术、火箭、封锁弹等）

由于《巨商》中的攻击有对空对地之说，所以某些技能无法攻击在天空中的怪物，比如红龙之类的怪物，近战技能的将帅冲上去只能傻站着等死，因此，拥有一个具有对空技能的将帅成为必需。将帅中会使用闪电术的人通常同时有加生命的任务，如果将过多的魔法用来攻击，己方的部队会面临全军覆灭的危险，通常使用弓箭或者枪炮的将帅就可胜任对空攻击的重任。



结束语

巨商的世界是智者生存的世界，即使是战斗也需要玩家进行仔细的分析和思考。总之，巨商不适合那些不愿意动脑子的玩家。




绝对女神三里香
金钱美女荣誉尽揽怀中
详情参见 www.gth-online.com.cn
绝对女神
Gate to Heavens
www.gth-online.com.cn

广　告　索　引

芝麻开门 10元正版软件

诚征软件产品

“芝麻开门”是北京正普公司推出的低价正版系列软件，单盘每套价格10元，多盘每套价格15－25元，平均每片5－10元，具有极强的价格优势。芝麻开门系列软件涵盖了游戏、娱乐、教育、百科、工具、素材等类别，现有品种超过1500种。自2001年8月上市以来，受到了广大消费者的热烈欢迎，销售量持续上升，年销量达到1000万套。

为了更好地服务于芝麻开门系列软件消费者，不断推出新产品，现诚征软件产品和软件产品开发合作伙伴。软件开发公司、软件工作室、软件开发爱好者，只要能做出高质量、有特色的软件产品，均可应征。有意者请联系北京正普公司产品部，电话：010-82634708，QQ：1945577。

精品游戏

编号	名称	价格/盘数
ZM1605	精品3D街机游戏大全2004	15元/2CD
ZM1604	动作冒险枪战游戏精选全集2004	15元/2CD
ZM1603	网球王子之王子之路(游戏)	10元/1CD
ZM1597	主题游戏大全集2004	15元/2CD
ZM1596	世嘉经典游戏精选	15元/2CD
ZM1595	任天堂经典游戏精选	15元/2CD
ZM1594	街机王中王-3D游戏经典全集	15元/2CD
ZM1569	侍魂全集	10元/1CD
ZM1568	2004经典火爆游戏全集	15元/2CD
ZM1567	鸣人的成长-火影忍者(游戏)	10元/1CD
ZM1562	疯狂足球世界	10元/1CD
ZM1561	捧腹又开怀(爆笑游戏专辑)	10元/1CD
ZM1541	拳皇2004合辑	10元/1CD
ZM1539	虚拟人生3-修罗战记	10元/1CD
ZM1523	灌篮高手VS圣斗士(游戏)	10元/1CD
ZM1520	实况足球经典全集	15元/2CD
ZM1515	天王	15元/2CD
ZM1509	中华客栈	10元/1CD
ZM1501	SFC模拟游戏大全	15元/2CD
ZM1493	格斗游戏全收藏大全集2004	15元/2CD
ZM1473	三角洲特种部队2(英文版)	10元/1CD
ZM1468	3D七龙珠经典全集	10元/1CD
ZM1459	GBA经典游戏全集	15元/2CD
ZM1457	盟军行动-猎杀潜航	10元/1CD
ZM1452	盟军行动-猎杀虎王(中文版)	10元/1CD
ZM1450	大秦悍将	10元/1CD
ZM1448	GBA游戏大全	10元/1CD
ZM1445	拳皇格斗全集	10元/1CD
ZM1440	爱神餐馆	15元/2CD
ZM1431	拳皇2003	10元/1CD
ZM1430	最新合金弹头全集(完美版)	10元/1CD
ZM1429	合金弹头5	10元/1CD
ZM1412	超酷经典格斗游戏全集	15元/2CD
ZM1409	三角洲特种部队3-大地勇士	10元/1CD
ZM1406	空战射击游戏大全	10元/1CD
ZM1374	GBA模拟游戏全收藏	15元/2CD
ZM1356	经典模拟游戏大全	10元/1CD
ZM1350	赛车游戏王	10元/1CD
ZM1347	轻松小游戏-最新小游戏大全	10元/1CD
ZM1346	2004体育赛车游戏大全	10元/1CD
ZM1327	商场大亨(中文版)	10元/1CD
ZM1269	280个经典小游戏	10元/1CD
ZM1201	桌面游戏王	10元/1CD
ZM1199	最新火爆游戏精选	10元/1CD
ZM1138	FLASH休闲小游戏大全	10元/1CD
ZM1137	最新经典游戏大全2003	10元/1CD
ZM1117	蜡笔小新2	10元/1CD
ZM1115	虚拟人生1	10元/1CD
ZM1011	蓝色警戒	10元/1CD
ZM0851	剑侠情缘Ⅱ完美版	15元/2CD
ZM0588	剑灵	20元/4CD
ZM0587	明星三缺一	10元/1CD
ZM0246	古龙群侠传(简体版)	18元/3CD

更多...

卡通．MP3音乐．影视

编号	名称	价格/盘数
ZM1593	卡通片系列-名侦探柯南后续剧场版	18元/3CD
ZM1591	卡通片系列-全职猎人(上)	18元/3CD
ZM1574	卡通片系列-海贼王(海盗路飞)	15元/2CD
ZM1573	卡通片系列-天使怪盗	15元/2CD
ZM1572	卡通片系列-最游记	18元/3CD
ZM1571	卡通片系列-钢之炼金术士	18元/3CD
ZM1570	卡通片系列-网球王子	15元/2CD
ZM1543	卡通片系列-名侦探柯南后续2	18元/3CD
ZM1524	连环漫画电子图书系列-父与子全集	10元/1CD
ZM1259	卡通片系列-高达W	18元/3CD
ZM1227	卡通片系列-圣斗士星矢(冥王十二宫篇)	15元/2CD
ZM1208	卡通片系列-乱马1/2(上)	20元/4CD
ZM1195	卡通片系列-猎人续集	18元/3CD
ZM1133	卡通片系列-幽游白书(上)	18元/3CD
ZM1620	华语流行音乐指南	10元/1CD
ZM1613	国乐大全专辑三	10元/1CD
ZM1610	夜上海酒廊情歌	10元/1CD
ZM1609	瑜珈音乐200首	10元/1CD
ZM1608	一人一首成名曲(欧美篇)	10元/1CD
ZM1587	酷歌地带(一)	10元/1CD
ZM1578	黄金古典三百首	10元/1CD
ZM1577	一人一首成名曲(华语篇)	10元/1CD
ZM1555	最新影视歌曲风云榜-流行篇	10元/1CD
ZM1554	最新影视歌曲风云榜-经典篇	10元/1CD
ZM1518	音乐辞典	10元/1CD
ZM1512	男人百分百	10元/1CD
ZM1483	欧美摇滚经典全集	10元/1CD
ZM1482	葛莱美与奥斯卡经典全集	10元/1CD
ZM1388	经典好歌100首	10元/1CD
ZM1342	中国传统器乐名曲大全	10元/1CD
ZM1338	一人一首成名曲女人篇	10元/1CD
ZM1121	欧美冠军金曲榜	10元/1CD
ZM0971	经典音乐2003	10元/1CD
ZM0315	同一首歌-情歌经典	10元/1CD
ZM0076	MP3经典-合辑四	10元/1CD
ZM1495	影视珍藏馆21-天下第一丑	20元/4CD
ZM1494	影视珍藏馆20-大清药王	18元/3CD
ZM1420	影视珍藏馆12-其实男人最辛苦	10元/1CD
ZM1410	影视珍藏馆11-宰相刘罗锅	25元/5CD
ZM1384	PC精彩影视港台篇(八)	10元/1CD
ZM1286	PC精彩影视欧美篇(一)	10元/1CD
ZM1242	经典日剧：东京爱情故事	18元/3CD
ZM1179	经典日剧：海滩男孩	20元/4CD

更多...



语言教育．电子图书．电脑学习．软件工具．百科类

编号	名称	价格/盘数
ZM1602	美国之音特别英语全集2003MP3	18元/3CD
ZM1601	美国之音标准英语全集2003MP3	18元/3CD
ZM1600	轻轻松松练五笔2004XP	10元/1CD
ZM1599	局域网总动员＆宽带也疯狂	10元/1CD
ZM1598	数码图像制作步步通	10元/1CD
ZM1590	速打王1-中英文打字训练软件	10元/1CD
ZM1582	七种武器系列-程序设计三驾马车	18元/3CD
ZM1576	新电脑学校-操作基础与网络应用	15元/2CD
ZM1581	豪杰超级解霸3000	10元/1CD
ZM1580	豪杰超级DVDⅢ	10元/1CD
ZM1566	体育明星全记录	10元/1CD
ZM1563	中西药辞典	10元/1CD
ZM1556	希望三维设计图库-客厅篇	10元/1CD
ZM1553	电脑速成-EXCEL篇	10元/1CD
ZM1545	世界顶尖平面设计	15元/2CD
ZM1544	百变桌面	10元/1CD
ZM1538	美食宝典	10元/1CD
ZM1536	千术揭秘-麻将篇	10元/1CD
ZM1527	小学数学思维训练-二年级	10元/1CD
ZM1519	企业管理表格大全	10元/1CD
ZM1508	新东方背单词2	10元/1CD
ZM1484	新英语900句-基础篇	10元/1CD
ZM1455	跟我学拼音	10元/1CD
ZM1390	安徒生童话全集(下)	15元/2CD
ZM1351	动漫三字经	20元/4CD
ZM1301	中华上下五千年	10元/1CD
ZM1167	万能实用工具大全	20元/4CD
ZM0917	不得不背单词4.0	10元/1CD
ZM0835	高精度数码图库-COOL图酷1	18元/3CD
ZM0417	二十五史	10元/1CD

电影风暴学英语系列和金庸原声朗读版系列

更多...



正普科技 客服QQ：1945577 咨询电话：010-82671133

上海：021-63608260 杭州：0571-86980163 成都：028-85233659 沈阳：024-23960699 哈尔滨：0451-87521218
广州：020-82329307 济南：0531-6558412 武汉：027-87851366 南京：025-86933186 福州：0591-83335046

网上零售 

QQ购物：100282688
网上购物：www.2688.com
电话购物：010-82682688

★十万种正版软件、音像、图书、每天推出百种新品★全场商品件件低价★不满意就退换
汇款地址：北京中关村邮局005信箱 2688网店(收) 邮编：100080 请在汇款单附言中注明商品编号和联系电话。

● 各地新华书店、音像店、购书中心、书城、软件店、各大连锁超市有售。 ● 诚征各地区经销商和软件产品。

动画设计师、游戏设计师

中国加拿大 倾力打造

国家动漫游戏产业振兴基地

国家动漫游戏产业振兴基地是为落实中共中央国务院重大战略部署，经中华人民共和国文化部批准成立的国家级动漫游戏产业振兴机构。基地下设的华影教育培训中心是由华东师范大学联合加拿大高科技互动艺术学院成立的专业动漫游戏教育机构，处于我国动漫游戏产业教育领先水平。

华东师范大学是列入国家“211 工程”的全国重点综合性大学，拥有雄厚的师资力量和先进的教育设施。学校现有 15 个全日制学院，82 个一、二级学科博士点，118 个硕士点，10 个博士后流动站。学校现有各类学生 32000 余名（包括研究生 4000 余名，留学生 1000 余名）。

加拿大高科技互动艺术学院（CIA）是国际动画工业重镇加拿大温哥华地区可颁发正式文凭的顶级动画游戏学院。该学院为迪斯尼制作过《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主》、《海底总动员》、《数码宝贝》等电玩游戏；为国际游戏巨头 EA 公司制作过《冰上曲棍球》、《NBA 篮球》、《北美足球大联盟》等游戏；为 Radical 公司制作过《绿巨人》游戏；为北美最大动画公司 MainFrame entertainment 制作过《变形金刚》动画片并制作过《骇客帝国III》电影的特效。





•学生作品

招生公告

肩负振兴民族产业重任

培养高级动漫游戏人才

为了系统培养从事动画游戏制作的高级专业人才，国家动漫游戏产业振兴基地华影教育培训中心将于 2004 年 11 月开设动画游戏专业培训课程，有关事宜公告如下：

主要师资：

由具备丰富教学经验及专业制作经验的顶尖教师团队与加拿大高科技互动艺术学院（CIA）的外籍讲师联合授课。《变形金刚》三维卡通制作人 DAVID LIU 担任技术总监，导演过《埃及王子》等梦工厂动画电影大片的 WOOD GATE、负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆．伍迪、负责《骇客帝国III》电影特效的 MARK ROSE 以及两次获得艾美动画特效奖、导演过《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主》、《海底总动员》、《数码宝贝》等动画片、有北美图形艺术大师之称的 CLIFF GARBUTT 等将莅临指导。

专业及学制：

游戏动画专业（全日制 一年）：生物素描 / 色彩理论 / 构成 / 艺用解剖 / 传统动画 / 角色设定 /PAINTER / PHOTOSHOP /FLASH 动画 /MAYA/3ds max / 后期合成 / 游戏体系结构 / 游戏设计 / 游戏编辑器及游戏引擎

影视动画专业（全日制 一年）：生物素描 / 色彩理论 / 构成 / 艺用解剖 / 传统动画 / 角色设定 /PAINTER / PHOTOSHOP /MAYA/3ds max / 后期合成 / 视听语言 / 表演 / 影片剪辑

相关证书：

完成学业将颁发华东师范大学结业证书，通过考核者颁发加拿大高科技互动艺术学院专业认证证书，同时可直接参加 MAYA 和 3ds max 官方认证考试。

就业推荐：

成绩合格者将推荐到 Main Frame（加资）、昱泉（中国台资）、育碧（法资）、大宇（中国台资）、东星（日资）、SEGA（日资）、盛大、第九城市等国内外知名游戏、动画制作公司就职。

出国深造：

毕业学生可选择到加拿大高科技互动艺术学院继续深造，已修课程可获得学分承认予以免修。

咨询热线：021-62233916 62233917
学校地址：上海市中山北路 3663 号
E-mail：zhaosheng@ygc.com.cn

详情请登录 http://www.ygc.com.cn



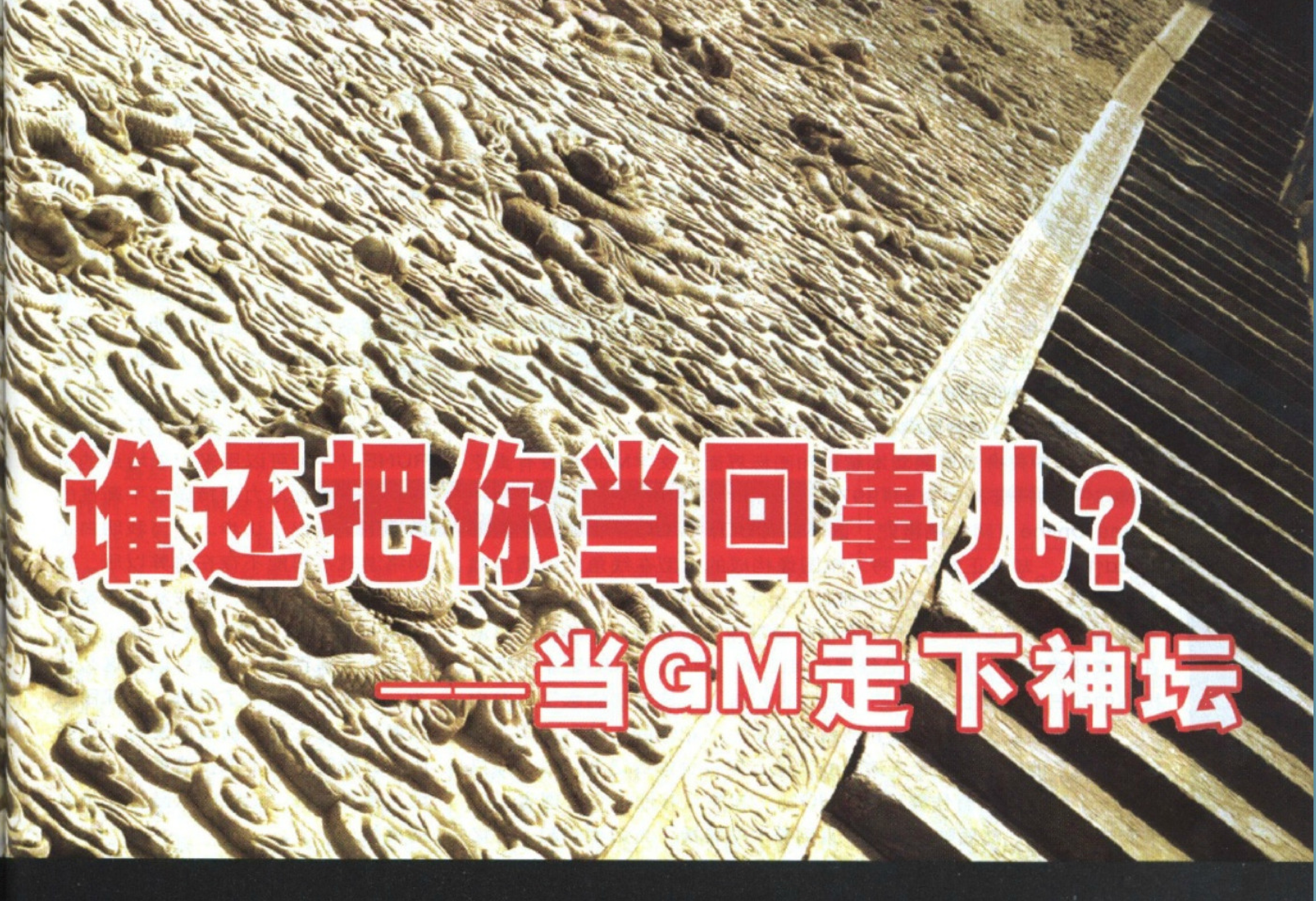
记者手机

什么样的杂志算是优秀杂志？如果一款杂志能够雅俗共赏，集娱乐性、艺术性、文学性、通俗性为一身，还能作为工具书查询的话，那一定是一本好杂志。到底有没有这样的杂志？《大众软件》算不算？我无法站在读者角度对它做出评判，但可以肯定的是，这样的杂志是存在的，比如——《看电影》。

自从事媒体工作以来，我看杂志的重心就发生了转变，除了更加重视作者的文笔之外，文章选材、版式设计、专题构思、采访内容、专业程度甚至错别字的多少都成为我关心的部分。你可以从《看电影》中找到你想要的一切，无论你是抱着何种目的。《机械公敌》不只是一部机器人演的动作片；《台北晚九朝五》只不过是PUB狂欢一夜男女的无病呻吟；《哈利·波特》的女主角艾玛·沃森已经成为光彩夺目的美人儿；如果《三更——饺子》还不能达到让你晚上不敢独自去厕所的效果，请看《三更——割》中钢琴线下落了一地的手指……除了大刊的架子，他们应有尽有。我喜欢这本杂志，不仅仅是因为我可以从他身上学到许多制作杂志实实在在的东西，更因为我可以抱着一本《看电影》走到地下通道中贩卖DVD的小贩前面，毫不理会他手拿《公主日记Ⅱ》、《千机变Ⅱ》等二流货色口中“最新大片！”的高声叫卖，掏换出翻拍版《夺宝奇兵》或是全套《教父》扬长而去。

我希望《大众软件》也能雅俗共赏，我希望《长空铸剑》中的镜头变成现实——我不是开玩笑。

Littlewing
E-mail：littlewing@popsoft.com.cn



谁还把你当回事儿？
——当GM走下神坛

■本刊记者 Littlewing

“忍受着玩家的诬陷和咒骂，凭借对游戏事业的热爱为玩家奉献自己最大的努力。”

在前不久公布的《大众软件》读者调查数据中，《大众软件》共收到回函33876份。在“读者认为游戏厂商最应该改进的问题上”，18.25%的读者选择了“加强对GM的管理和培训”这一回答，仅次于“杜绝外挂”的21.52%。而读者对于“破坏网络游戏正常运行的最致命因素”的问题的答案中，“GM的不公正行为”以17.26%的比例仅次于“外挂”的25.50%，这一比例远远超过了选择私服、游戏平衡性、游戏版本更新乏力、虚拟物品交易等原因的读者所占的比例，在所有问题中高居第二位。GM无故踢人下线、GM参加玩家私人PK、GM与玩家交易、GM利用职权作弊、GM对玩家投诉置若罔闻、GM回答问题态度恶劣……在记者向网游玩家调查的过程中，不在少数的玩家都煞有介事地站出来指摘GM的不是，花样百出的问题和血泪纵横的控诉不绝于耳，难道GM真的如传闻所说存在诸多弊病？

GM=Game Master，直译为游戏管理员，文字Mud中的“巫师”、UO中的Admin、玩家心目中的“神”，他们曾是秩序的化身，是公平和公正的代名词。现在，国内网络游戏市场高速膨胀使得GM在游戏中更起到举足轻重的作用，然而他们在玩家心目中的地位却直线下降，有人说，网络游戏的“黄赌毒”就是“私服、外挂、GM”，甚至出现了九城、第三波、华义等公司GM与玩家发生流血冲突的事件。是什么使得GM的形象在玩家心中的位置发生了180度的转变？

记忆的大陆

现今网络游戏的雏形文字Mud原本属于业余非赢利性质的纯文字游戏。文字Mud中的主程序员，也就是游戏的创造者，被称为“天神”，负责游戏大方向的规划以及巫师之间的协调等，而游戏中的管理员被称为“巫师”。“巫师”人数较多，根据分工不同分作编程开发、档案管理、在线管理等工作。Mud的非赢利性决定了“天神”和“巫师”完全凭借着对游戏的热爱为玩家服务。也有部分玩家自己架设小型的服务器，过一把做“天神”的瘾。但无论“天神”和“巫师”们是否公平，他们在自己创造的世界中的权威是不容置疑的，他们对服务器上的玩家账号拥有绝对的控制权。

由于只有简单的文本解析和图标界面，文字Mud并没有真正意义上流行起来。直到1997年，Origin Systems公司推出了Ultima Online（网络创世纪，以下简称UO），UO并非第一个图形Mud作品，却真正意义上将二维图像构成的大型在线角色扮演游戏推广普及。在国内，UO迅速拥有了一大批支持者，UO站如雨后春笋般涌出，这些站点的管理者Admin自然成了玩家瞩目的焦点。目前在一家网络游戏公司做产品经理的笑三少（网名）在UO玩家中拥有极高的知名度，曾创立UO站“记忆的大陆”。与当初的意气风发相比，如今的笑三少显得内敛和成熟了许多。“记忆的大陆”这个名字显然勾起了他内心深处无法淡漠的记忆。笑三少告诉记者：当时他只想做一个纯净的没有作弊现象的UO站。起先只有他一个管理者，后来变成了两个，然后陆续增多，直到整个站跨掉。当记者问起“记忆的大陆”跨掉的原因，笑三少坦言，除了服务器端的各种Bug被玩家恶意利用以及其它UO站采用黑客手段恶意竞争之外，由于他本人在内的Admin和GM们无一例外地无法避免作弊问题，“记忆的大陆”最终也只能如它的名字一样，难以逃脱变成记忆的宿命。

面对玩家抗议，GM无能为力

日本地区A3最新推出美女GM“陪练”服务以促进玩家与GM关系。

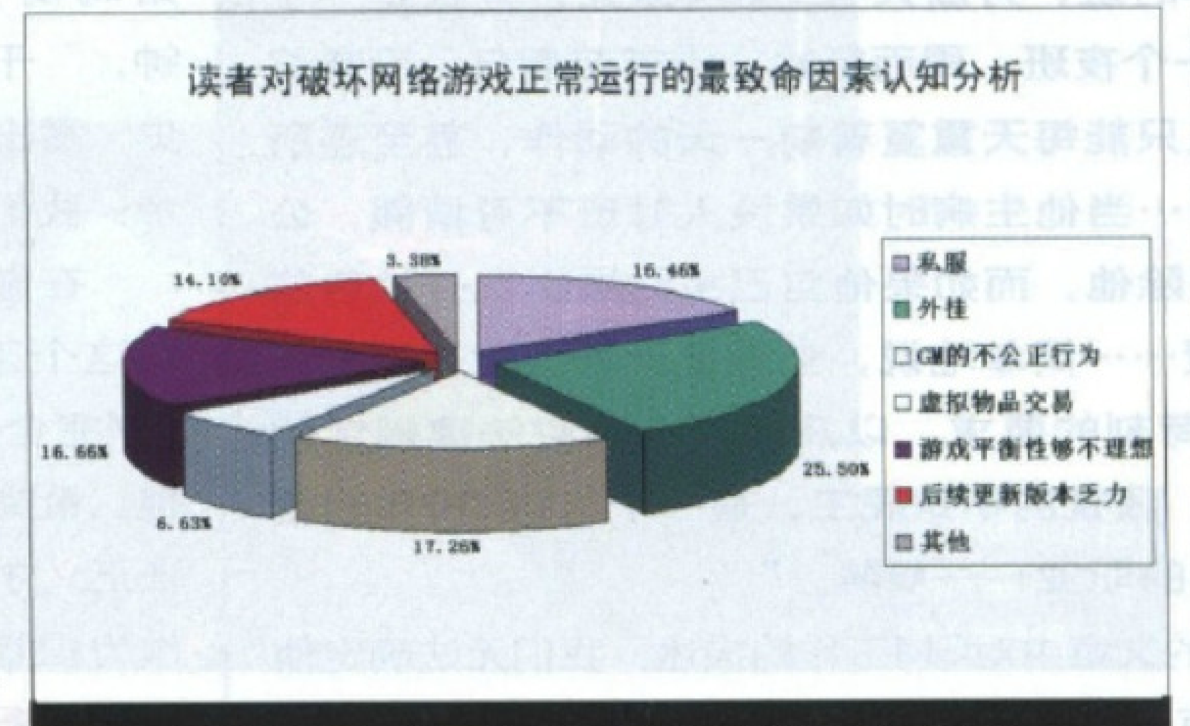
确实，当面对友情、压力、诱惑甚至恐吓时，仅凭一腔热情建立UO站的Admin想要彻底杜绝作弊现象几乎是不可能的。记者曾听亚联的产品经理讲过这样一件发生在他身上的事情：有一位母亲给他写了一封长达万字的信，说她自己儿子在玩《千年》，为了打几件好装备，已经到了不吃不喝不睡也不学习的地步，这位母亲在屡次劝告无效的情况下给他写信，恳求他卖一些装备给她的儿子……对于有着明文规定和严厉处罚措施的网络游戏公司，面对如此声泪俱下的恳求或许还能狠下心来婉言谢绝，但对于那些年轻的Admin来说，有些外界的压力实在是无法抗拒。UO西安站的Admin就因为拒绝给玩家作弊，两次被打得住进医院。那么当初致力于建立拥有绝对秩序的完美世界的笑三少面对压力又是如何作出选择的呢？笑三少说，他面对的外界力量干扰没有这么夸张，有的玩家会找他希望能做一些死后不会遗失的物品（按UO的设置，人物死亡以后身上所有东西都会掉光），有的希望做GM（有的人是觉得找我作弊实在很不好意思开口，做了GM，自己作弊就容易许多）等等，这些人有些是跟他一起在UO世界中并肩作战两年多的伙伴，有些是在游戏论坛一起耍笔杆子的同行，有些是生活中网络上结识的朋友，任你是铁打的英雄好汉，在人情世故面前也难以硬起心肠。最终，笑三少给其中一个朋友做了一个死后不会掉的RUNE（一种可以用来记录地点的符石）——他在尽力保持游戏平衡性的前提下，作出了让步。“当我明白了网络游戏不可能不存在作弊以后，放松了对自己的要求。但我从头到尾也没做过任何过分的作弊行为——持‘五十步笑百步’论者可以不这么认为。”笑三少选择了妥协，在保留自己最后一片土地的前提下妥协，而妥协的目的正是为了保护这最后一片土地，虽然最终“记忆的大陆”还是分崩离析……

如果说笑三少的妥协是不得已而为之的话，有些凭借手中权力为自己谋取私利的Admin就不能原谅。权利和腐败这两者永远有着千丝万缕的联系。中国最早的UO站之一JERRY站就曾传出过有一任Admin利用职权给女玩家改装备，要求女玩家给予特殊回报的事。作为游戏的创造者、拥有者，以及神圣的执法者，运营UO服务器的Admin一手遮天，权利高度集中。而如今的游戏中，GM该如何去处理问题等都需要听从统一安排——并且几乎没有什么权利。GM作为游戏线上管理者，既要向公司汇报玩家的问题为玩家的利益服务，也要站在公司角度处理所有对公司不利的问题，简而言之，就是公司与玩家沟通的渠道，连接二者之间的管道而已。而在文字Mud和UO时代，GM的含义是一个运营者，他除了要负责游戏世界、网站的建设、宣传以及维护，还要管理玩家，服务于玩家，是集产品部、市场部、技术部、客服部为一身的角色，与今日的GM境遇之不同可想而知。

“我们对GM完全没有期待。”

“以当今网游GM的素质，我对他们没任何期望。至于GM作弊，亲身经历和众多朋友的诉说让我觉得并非偶然状况。总体评价，他们在我心里是可有可无的角色，在很多小白（一些老玩家对新手的称呼）眼里是一个宣泄的对象。”

记者通过各种渠道，找到了一些与GM曾有过实质性接触的玩家。超过半数的玩家对GM的表现表示认可，有位重庆的玩家告诉记者：“我在EQ中找GM帮忙拖尸体，GM叫我自己找，最后我用了7小时才找到。那个GM坚持原则，还不错。”但玩家普遍认为，奉公守纪是GM的天职，值得鼓励却也没什么可以夸耀的。相对应的是，反映GM在管理中渎职，或者GM作弊的玩家也不在少数。南宁的skizzik网友为记者讲述了他的亲身经历：他的装备被盗，打电话到客服要求暂停账号使用，一直打到半夜一点半才打通，当时基本上没抱什么希望。果然，GM先是说需要在南宁公安局开据证明，想必以为这位网友能知难而退，殊不知这位网友乃是个较真儿的人，真的开来了证明要求GM协助调查，然而GM又回答说需要上海公安局的协查令。“我哪搞得到什么协查令啊，想想也就5000块钱的东西，忍了……”skizzik无奈地表示。



读者对破坏网络游戏正常运行的最致命因素分析图。

并不只是一个玩家反映客服电话难打通，有一位玩家在夜班时去拜访GM，发现有个别GM的电话都拿了起来。虽然GM熬夜连续十几个小时不睡，这样做于情可以理解，但于理却是一种渎职行为。对于skizzik网友反映的事件，想必不能完全归罪于GM，可GM不够敬业也使得他多费了几番周折。敬业精神尚可慢慢培养，毕竟这只是工作态度而非道德品质问题，若是身兼管理者、维护秩序者、执法者于一身的GM带头作弊，那就不可饶恕了。

几个玩《奇迹》的网友反映，在《奇迹》里，GM以及管理人员的作弊行为一直是玩家关注的焦点。最大的证据是一个名叫AK-47的游戏人物。他的真实身份众说纷纭，但毫无疑问的一点就是：他每天都穿着游戏里各种各样根本没有开放的超级装备在游戏里向所有的玩家炫耀。而一位电脑黑客凭借不懈的“努力”，曾成功地盗到了他的号。截图显示他所有的属性都是正常满级人物的十倍百倍，而这么一个人物也公然在游戏里一直存在着，并且与其发生口角的正常玩家大多被封号。而《奇迹》中有人公然销售全套游戏里几乎不可能出现的极品装备，那样一套装备正常出现的概率之低，可以说合中国玩家一年之力，把当时20多个区的玩家合在一起，也造不出来。

不单是玩家反映，有部分采访到的GM也承认自己或多或少地参与过作弊行为——轻的包括化名和玩家对骂、PK；无故踢玩家下线，更有甚者拿了作弊被封号的玩家的钱后给玩家解封；靠职权之便售卖装备物品；甚至倒卖自己的免费游戏账号等。为了不对这些GM的未来造成影响，请原谅记者不公布他们的名字和他们所“执法”的游戏。事实上GM参与作弊的原因无非是被玩家骂得恼羞成怒希望寻求发泄或是收入太低只得采用非常手段。由于条件所限，事实上他们从作弊行为上获得的利益并不大，而要冒的风险却不小。从网络游戏公司里解决玩家问题的基本流程中我们就可清楚地看出这一点（如上表）。

1.玩家发现（出现）问题→

2.通过游戏中呼叫GM、在官方论坛发贴或拨打公司的客服电话联系到GM，并向他汇报问题→

3.GM按照将玩家反映的问题填表汇报给GM Leader即GM主管→

4.GM Leader填写处理意见，并把表单交给公司技术部工作人员→

5.技术部人员按照GM Leader的处理意见对玩家问题进行解决或者处罚。

GM所具有的游戏权限仅仅包括：

1.移动到玩家身边（或将玩家移动到自己身边）；2.隐身；3.杀死某玩家（或禁言）；4.将玩家抓入监狱或释放玩家，这些权限需要GM在游戏中输入命令完成。

只有GM Leader可做一些后台的操作，比如对角色的属性修改，添加一些物品等。但是，无论是GM还是GM Leader在网络游戏里每一个细小的动作，哪怕是丢弃一件物品，都会在该游戏的服务器端有LOG记录。那么，那些GM的超级装备是通过什么手段逃过记录的呢？其实GM身在游戏公司，可预先得知游戏的改版，调整信息，可通过对游戏的了解得知哪里的怪经验多，哪里的宝物出现几率大，仅仅凭借这些，他们就可比普通玩家轻松百倍地搞到顶级的装备和更多的经验值。而直接通过修改游戏数据的方式作弊想要永远不被发现是不可能的，那么为什么还有人铤而走险呢？

请和记者一起，走进你们所不了解的GM生活……



玩家都希望GM是这样的。

别拿GM不当人

“公元2003年，如果有个人嘴里哼着‘没有人了解我，没有人安慰我’，每天上12个小时班，月薪只有1200来元，并且是一个白班和后一个夜班，周而复始。没有节假日，没有奖金……那个人只能每天重复着前一天的动作，甚至连所说的话都一样……当他生病时如果没人替班不可请假，公司可在任何时候开除他，而如果他自己主动提出离开的话将无法拿到当月的工资……简单地说，他需要受到比所有国家法律规定的员工制度更苛刻的要求，以及与所有国家法律规定的员工待遇无缘。别误会，我说的不是民工，是一个从2000年起就被中国玩家骂了整整3年的职业——GM。”

这是一篇描写GM生活的文章中对GM工作的描述，我们无法确定他夹杂着愤怒和无奈的讲述中有多少与事实相符，但几乎记者采访的每一位GM，都或多或少地对这段话有几分感同身受，甚至有的GM说他们的境遇有过之而无不及。早早进入游戏圈的于凯年仅20岁，就已做过第三波、赛维创世和金玉天立3家公司的GM，如今他终于得以脱离GM行列，坐到了市场部的位置。回忆起做GM的那些岁月，于凯颇有些往事不堪回首的辛酸。

据于凯讲，接电话、在论坛或者游戏中回答玩家问题、回E-mail是GM的主要工作。还包括日常论坛灌水，最多的时候一天一个人要灌700多贴；还得写周报、出活动策划案；玩家来信一夜拆700多封，平均一个人170封左右，拆完了还得分类并做excel表格登记。许多GM工作的环境并不理想：屋子没有窗户，空气不流通，十分憋闷；GM使用的显示器多为杂牌，长时间注视之下对视力损害明显；由于GM通常采用三班倒或者四班倒的工作制来保证24小时都有人值班，所以总会有部分GM在夜间工作，但于凯以前工作的某些公司在夜间是没有空调的，到了夏天尤其难耐。根据记者了解，GM月薪最低的仅有900元，北京公司要好些，最好的能到2000多元，大多数则在1500元左右，GM Leader比普通GM高约300元。通常三班倒的GM每个月要坐20多个班，每个班的时间都在12个小时左右，辛苦程度可想而知。以下是记者了解到的一些网络游戏公司GM工资和工作方式的列表，由于调查时间有限，下表可能与实际情况有出入，但基本上可反映出GM在网络游戏公司中的地位——网络游戏产业链的最底层。

部分网络游戏 GM 工作方式及收入列表：

石器时代	分白班夜班两组 1800/月
金庸 Online	四班倒 1800/月
千年	1200/月不含就餐
红月	1200/月不含就餐
魔力宝贝	四班倒 2400/月
决战	三班倒 1400/月
倚天	1450/月
龙族	1300/月
童话	试用期1000转正1500/月不含就餐
奇侠	试用期1000转正1500/月不含就餐
绝对女神	试用期1300转正1500/月不含就餐

身体上的辛苦比起心理上的伤害，又显得不算什么了。颇有一部分玩家抱着这样一种想法——“GM不过是服务人员，我交钱了，你就得让我发泄。”“玩家打电话过来，说账号丢了，根据规定我们要确认他的身份。我们让他提交注册资料，身份证复印件，他一听就不耐烦了，开始骂街，有的能持续骂好几分钟。”于凯谈起和玩家打交道的历史，露出一丝苦笑，“但玩家是上帝，我们只能忍着。”

在做GM之前，没几个人意识到这个工作又累又“脏”，很多GM完全是凭借着对某款游戏的乐趣，希望能在游戏中叱咤风云、伸张正义才加入这一行业的，或者是作为积累经验，把GM工作作为进入游戏行业的垫脚石。蓝魔妹妹（网名）曾担任光通娱乐《传奇3》的GM，算是在《传奇3》中小有名气的女性GM，谈起当初为何选择GM这个职业，她说：“因为喜欢打游戏，对还是玩家的我来说GM就是神，是一种崇高的职业。”在任职过程中，她的遭遇确实也比男性GM要强上少许。“一开始都很凶的，可能因为心情比较急躁的关系。但说几句就平和了，我觉得主要是GM的引导起很大的作用，只要说得心服口服，也就好了，玩家大部分还是能够理解的。”当然，蓝魔妹妹也不否认性别在舒缓玩家情绪中所起的作用，“女生做GM更注重感情方面，解答问题不会太生硬，温柔的女声总会给玩家相对亲切的感觉。”这也是几乎所有游戏的GM都选用女性造型出镜的原因，虽然你寻访过去发现原来游戏中善解人意的GM姐姐其实是胡子拉碴吃着泡面、两眼无神疯狂打字的大老爷们儿，但如果不去深究他们在游戏中的“人妖”身份，GM的形象还是相当可爱的。玩家总是希望GM都是女生——至少占网友玩家群体绝大多数的男性兄弟们这样认为。

“我们没日没夜吃苦耐劳，拿着可怜巴巴的工资，闷在没有空调的屋子整整12个小时，就为了在你们面前装孙子扮人妖，你们还要怎么样？”GM对玩家和厂商说，“别拿GM不当人看！”


大学讲师正在对《巨商》的GM进行培训。

“我们渴望理解”

“我希望广大玩家能充分理解GM的辛勤付出，GM并没有大家想象得那么无所不能，他们的权限被大幅削减，对于服务的要求越来越高，GM越来越像一个服务生而不是警察。GM的存在是为了帮助玩家解决在游戏过程遇到的各种问题，保持游戏的公平环境。我们希望玩家能遵守游戏的规则，不要做一些非法的行为，比如使用外挂、使用非法名字等，配合GM一起来创造一个良好的游戏环境，让每个玩家都能更多地体会到原汁原味的游戏的乐趣！”

当记者要周建军代表GM对我们的读者讲点什么时，他郑重说出了上面的这段话。有着丰富客服管理经验的周建军曾在第三波、光通等公司从事客服管理工作，从最初的网页编辑到GM Leader、客服经理、技术部副总监，一直到现在的天纵网络客服总监，周建军对于GM问题具有绝对的发言权。周建军的第一份工作就是在第三波，那个时候，大陆的网游刚刚起步，大家都在一边摸索一边工作，第三波的母公司在中国台湾省，所以当时整个公司的管理、待遇和环境都不是特别好。“在大陆网游刚刚起步的阶段，几乎所有的运营公司都不太重视客服部门，所以那个时候GM还是挺艰苦的。”谈起他的第一份工作，回忆起当时从头开始奋斗的情景，周建军似乎有很多话要说，“我的第一份工作实际上是网页编辑，我是2000年5月进入第三波的，那时候第三波还在运营在线棋牌，2000年底的时候引进了龙族，我那时作为GM Leader加入了运营团队。那个时候，我只带了两个GM，和他们一样，我也需要倒班。有多个GM Leader，每个带一个GM Team。最早的一批，每组只有两个GM加一个Leader。那时候的GM Leader，谈不上什么管理，最主要的是拥有一些普通GM没有的权限，从性质上来说，更像一个技术支持。”

谈起GM作弊问题，周建军显得颇有些愤愤。他在第三波做了3个月的GM Leader，就被升为客服经理。那时有一个普通GM，工作能力很强，对游戏也非常熟悉，于是周建军把他提拔为GM Leader。“哎……”周建军叹了口气，“我对他非常信任，然而，在利益的驱动下，他终于还是迈出了错误的一步。”“他做了什么？”记者追问。“他给自己的账号添加了一些物品”周建军答道，“理论上是允许GM有自己账号的，因为GM需要比普通玩家更熟悉游戏。比较好的做法是所有GM都在公司内部的测试机上了解和熟悉游戏，但当时的机制并不健全，所以所有的GM都有自己的账号。他不是不知道被发现的结果，但还是报着侥幸心理犯下了错误。”当然，周建军在发现之后只得忍痛开除了自己最信任的GM Leader，因为对于这类问题绝对不能姑息，而现在身为天纵网络客服总监的周建军早已吸取了当初的教训，对GM采取了更为系统和严格的管理。据他介绍，首先，天纵网络对GM的权限作出了严格的限制，从普通GM到GM主管再到GM经理，有不同的权限等级，但他们的权限都不至于能影响到游戏的平衡性和公平性，修改角色属性和添加物品的权限，不再授予客服部门，而是由技术部门保留；其次，定期检查服务器上GM行为日志，可看到GM每天在游戏中做的动作，比如什么时候禁了谁的言，什么时候踢了谁下线；第三，GM在游戏中的任何行为，都会通过业务平台提交到当班GM主管处，只有得到批准，通过审核，才能实施。当然，严格管理仅仅是一个方面，对于GM作弊问题周建军提出了更为积极的解决办法——“我们架设了公司内部的测试服务器，所有最新的版本，都会在这里先对客服公布，让客服体验。所以，我们的GM更习惯于公司内部服务器50倍100倍的经验值，很少有在外部服务器玩的。”——习惯了做“神”的感觉，谁还愿意去外部服务器跟那些级别不值一提的普通玩家争风斗气呢？

最后，记者与周建军谈到了GM管理中急需解决的问题：是个人素质不够高，专业程度需要加强，GM的待遇有待提高，还是如何杜绝作弊？周建军笑而不答。确实，这些问题都是主要问题，它们每一个都亟待解决，互相之间又存在着必然的因果关系。



从文字Mud、UO时代到现在的大型收费网络游戏，玩家与GM的矛盾是始终存在的，只不过它们的表现方式不同。以前的Mud和UO是完全免费的，架设者可根据自己意愿来管理他的世界，对于免费玩的人来说，他没有任何能力说“不”。而现在的网游都是收费的，玩家成了消费者。现在的运营公司，把GM都定位在服务部门，所以GM的职能从管理转向了服务。网游行业的客服工作者们，应该都有一个共同的经验，就是一款游戏收费前和收费后，玩家态度有着天渊之别。越来越功利的网络游戏，越来越年轻的玩家群体，我们的GM就夹在二者之间艰难地呼吸。他们不再是高高在上的神祇，而变成了玩家的勤务员，他们同样需要尊重和理解。但仅靠理解能解决玩家、GM、厂商之间的矛盾吗？这个问题恐怕只能由我们的网络游戏从业者和玩家自己来回答了。P

游戏公司管理员守则（记者从多家游戏公司的管理员守则中筛选出了其共通之处，总结如下）

一、游戏管理员（Game Master）定义 GM 是 Game Master 的简称。

定义：是公司为了保证游戏正常运作，了解游戏状况，在线处理玩家问题的在线管理者。

定位：虚拟世界警察，为玩家服务的人。

原则：彻底地了解游戏的所有状况，为玩家服务的工作人员，而不是游戏规则的改变者、超级玩家。在游戏中GM存在的目的，就是为了维持游戏进行的公平性，并尽可能地帮助玩家解决玩游戏时产生的相关疑难杂症，让所有玩家可顺利地进行游戏，并视状况配合推办各项相关活动。

二、游戏管理者的职责

1.利用游戏系统的留言功能或E-mail工具，帮助玩家正常且顺利地进行游戏。

2.通过游戏管理，维护游戏世界的法律，维护玩家的合法权利。

3.找出游戏内的问题，汇总后上报给其它部门找出解决之道。

4.为保证在线游戏顺利进行而开展的其它游戏管理工作。

5.游戏活动的策划和执行。

三、游戏管理者的工作规范

1.GM按照各服务器值班表的安排，在指定服务器上为玩家提供服务，接受玩家意见和建议，并及时反馈给公司。

2.不得以任何方式协助玩家进行游戏。GM不得向任何玩家提供或给予金钱、武器、装备、物品，以维护游戏的公正。GM不得利用工作便利与玩家组队，为玩家练级或使用玩家的账号进行与工作无关的活动。

3.不得以任何方式、手段送给或卖给玩家任何物品。GM不得向玩家索要玩家的账号、账号信息、物品或其他私人信息。

4.不得以任何方式泄漏内部数据给玩家。

5.回答玩家问题时尽量采取标准式的答复，尽可能详细描述。GM不得在游戏中对玩家有侮辱性的言行和过激行为。

6.GM在工作时间内监测游戏的运行状态，及时发现和处理游戏Bug及其它非正常状态。

7.不得随意中止玩家进行游戏，除非确实查证被盗用角色或违反玩家守则需进行相关处罚的。除非玩家严重违反游戏规则或屡劝不听者，否则不得随意删除或封存玩家之角色档案。

8.GM工作时间必须在线，在游戏中必须保持绝对中立。GM在游戏中的言论或观点以官方网站中的信息为准，超越其中范围的不代表本公司的意见和立场。

9.GM不得以任何理由修改玩家资料，保证不对外公开用户姓名、电子邮箱等个人登记信息。

10.不得向玩家提供任何个人的联系方式（如电话、QQ、E-mail、MSN等）

四、GM日常工作中的注意事项

1.对游戏玩家提问的回答

（1）GM可忽略没有实际内容的求助；

（2）以下情况GM在线时可不予受理：询问物品用法、游戏设定的（玩家可通过Help获得答案的）；能通过玩家互相交流、主页说明等途径自行解决的；

（3）GM对暂时不能回答的问题，必须先通知玩家并致歉，说明原因并告之解决问题的期限。

2.对玩家违规的评判标准

（1）轻度违规：

A.在公共频道上有不断吵闹、重复发言多次、不断打广告、恶意刷屏。

B.在公用频道或公开场合上使用不文明语言，造成不良影响。

（2）中度违规：

A.在游戏中使用有任何政治意图、侮辱性文字的语言、人名、ID。

B.过于频繁地呼叫GM，影响GM工作。

C.恶意连续骚扰他人，影响其他玩家正常进行游戏。

（3）重度违规：

A.利用程序Bug来牟利或侵害其他玩家权益，查证属实者。

B.玩家使用各种程序对服务器攻击，使用外挂、木马、修改器等。

C.不服从GM正常工作安排及时间调节，辱骂GM情节恶劣者。

3.玩家违规处理：

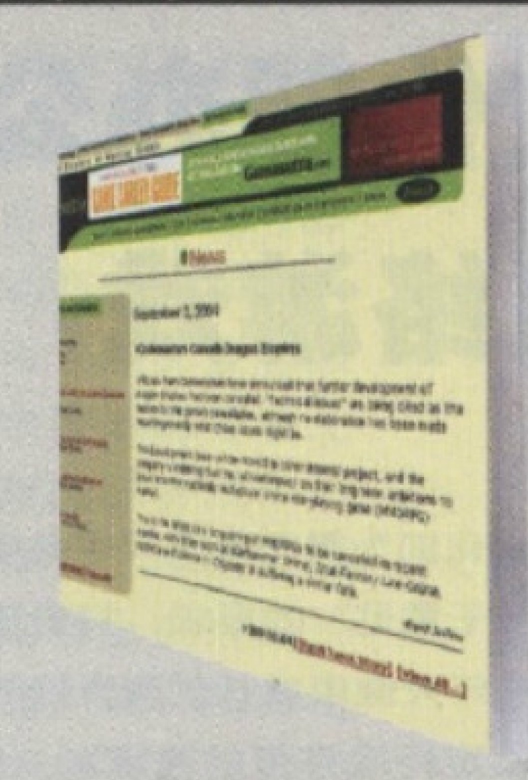
GM有权对屡教不改或违规情节严重的恶意玩家进行相应的处罚，包括禁言、强制离线、封停账号、删除档案等。

五、以上《GM守则》的各项条款，我公司拥有最终的解释权，并有权进行修改。

Gamasutra

2004年9月3日

今年E3游戏展上，Codemasters公司公布了他们的网络游戏《龙之国度》，受到一致好评。8月份，他们宣布进入第一阶段的玩家对战阶段并公布了游戏的公测视频。从制作者对外公布的资料里可以看出，《龙之帝国》是一款完全开放性的网络游戏，玩家可在其中体验到真正虚拟世界冒险的感觉。不过好景不长。9月3日，Codemasters发布官方通告，宣布其奇幻类网络角色扮演游戏《龙之国度》（Dragon Empires）停止进一步的开发活动，技术泄漏是停止开发的主要原因。虽然他们曾经挖空心思对这些技术进行保密，但一切似乎都是枉费心机。《龙之国度》的开发小组将跳槽到一家其他的国内企业。Codemasters强调，这不会影响他们进军大型角色扮演网络游戏的决心，因为他们长期的努力已经占据了相当的市场份额，不过事实上，在《龙之国度》之前他们并没做过任何网络游戏，所以这种承诺是大话还是别的什么不得而知。《龙之国度》似乎与最近一系列网络游戏（其中包括Warhammer Online、True Fantasy Live Online、Mythica and Ultima X:Odyssey）有着相同的命运，而它们中止开发的理由似乎也有些雷同。



Gamespot

2004年9月3日

8月底，从Gamespot传来消息，S.T.A.L.K.E.R.:Shadow of Chernobyl发行日期推迟到2005年初，以避开DOOM3和Half-Life2的锋芒，同时进一步提升游戏性能。THQ让Gamespot预览和试玩的S.T.A.L.K.E.R.:Shadow of Chernobyl Demo，仍然采用基于DirectX 8.0的3D引擎，而今年E3展示过的DirectX 9.0引擎和Demo还在高度保密当中，尽管如此，该游戏试玩Demo的画面还是非常惊人，多人对战当中也将加入动态天气系统，即一场多人对战开始的时候，太阳从东方升起，并且逐渐向西移动，目前设计者还因为是否将太阳升起到落山的时间浓缩为20分钟而争论不休，不过服务器端可以对天气系统，包含太阳升落的时间进行设定，对比赛处在白天还是黑夜进行设定，从而使玩家在黑夜中采用夜视仪对战。S.T.A.L.K.E.R.:Shadow of Chernobyl当中加入武器购买系统，和CS不同，玩家在游戏过程中可以随时按B键进入武器购买界面，购买并升级武器、购买装甲，购买所用金钱来自于杀掉的敌人的数目。该游戏还加入真实弹道模拟，玩家可根据射击表面的硬度和角度，制造跳弹效果。S.T.A.L.K.E.R.:Shadow of Chernobyl的单人游戏已经完成全部关卡设计工作，设计者正在除虫，在9月份进行第2次Beta测试，11月份将展开公开Beta测试。



IGN

2004年9月3日

在Gamespot的销售排名前十位中，《模拟人生》系列占了一半。9月17日，《模拟人生2》到来了。在《模拟人生2》中，Maxis试图告诉我们游戏中的人物将并不仅仅是生活、工作、交际这么简单，他们还需要学习、回忆、成长甚至死亡。《模拟人生2》设计小组的目标就是将情绪带入游戏。在游戏的世界中，情绪决定了玩家控制的角色是否会去工作，是否会和其他的角色聊天、学习、工作或恋爱。不论是真实玩家还是游戏中模拟的角色，心情都将是其个性的反映。Maxis还花费了大量的事件来制作一个模拟角色的相关记忆，这种记忆将会影响游戏的进行，不但能影响模拟角色的情绪，而且能影响他们的个性甚至一生，当情绪在《模拟人生2》中展现的时候，玩家开始相信他们需要深深地关注这些模拟角色，因为这些角色也在关注着他们。在Maxis的最后几个星期中，这些小家伙最终会醒过来，实在很酷。



Gamespy

2004年9月3日

TriSynergy发表公告，宣布Khaeon的第三人称射击游戏Alpha Black Zero:Intrepid Protocol已于9月9日在北美上市，大家可以从销售货架上把它搬回家了。在本作品中玩家要扮演一个陆军中尉，名叫Kyle Hardlaws，是阿尔法特战队的队长。随着游戏的进展，玩家将发现一个有关背叛策反的邪恶阴谋。游戏将挑战玩家的战斗及反应能力，一旦玩家出错，那么数十种高AI敌人会立刻抓住玩家暴露的弱点，予以致命打击。此款游戏极为注重团队战术和行动的隐秘性。该产品使用Croteam的《英雄撒姆》（Serious Sam）引擎，画面特点主要体现在广阔的室外环境上。游戏中的地形被描绘得极为细致，不但有交错的山脊、山谷和丘陵，还有很多宽敞的开放区域。当人物角色行动的时候，自己的影子会细致地倒映在地面上，不但使你感到非常真实，同时也提醒了你的敌人。两年前，Alpha Black Zero:Intrepid Protocol还只能算是一个前景并未可知的MOD包；而在它的第一批游戏图片正式推出之后，没有人会怀疑，这款游戏将从众多同类游戏中脱颖而出。



访谈

文化部办公厅查处第一批违法网络游戏，游戏公司感到迷惑

■本刊实习记者 心鹰

文化部为贯彻落实《中共中央国务院关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见》的要求，打击违法网络游戏经营活动，规范网络游戏市场经营秩序，为未成年人健康成长创造良好的网络文化环境，根据《国务院对确需保留的行政审批事项设定行政许可的决定》（国务院第412号令）和《互联网文化管理暂行规定》（以下简称《规定》）等有关文件，于9月3日发布了关于查处第一批违法网络游戏的通知，6款游戏榜上有名，它们是《虎胆雄心》、《秘密潜入2》、《命令与征服3－将军》、《梦幻麻将馆》、《生化危机》和Quake3。同时对4家未经批准擅自从事网络游戏经营活动的游戏公司进行查处，（北京汉娃娃软件科技有限公司、深圳金智塔软件科技有限公司、上海琦乐信息技术公司、上海育碧电脑软件有限公司）。另外，中兴软件与逍遥娱乐在线由于提供“私服”“外挂”，也遭到查处。通知中强调，网吧等互联网上网服务营业场所发现上网消费者下载、安装或者使用上述违法游戏而未制止并未向文化行政部门举报的，各地文化行政部门要按照《互联网上网服务营业场所管理条例》第三十一条规定从严查处。

记者接到消息后，第一时间与前文所提及的几家公司取得了联系。采访中，他们的态度有一点极为相似，那就是迷惑。上海育碧电脑软件有限公司市场部经理周汇博先生表示：“我们公司也是刚刚从新闻中得知这个消息，现在还不能确实整件事情的因果关系，也没受到任何来自文化部的通告或处罚，所以无法对做出进一步的评论。”深圳金智塔公司市场部负责人也表示：“我们的经营项目是经过国家新闻出版署审批通过的合法产品，所以不知道文化部为什么会作出此种处罚决定。”其实，国务院在7月1日颁布了《行政许可法》，其中明确规定了文化部将负责互联网文化内容审查和管理，申请设立经营性互联网文化单位，也必须申报文化部审批，文化部随即颁布了相关细则。不过，就此事看来，企业对行政部门的职权划分还有诸多疑问。本刊会继续对此保持关注。P

网络游戏《非常三国》面世



厦门盘古软件开发有限公司（以下称盘古软件）自主开发的一款大型网络游戏《非常三国》在近期与广大玩家见面了。盘古软件是一家专业从事游戏开发的公司，公司成立于1994年，有专业的游戏设计队伍，目前公司的主要开发人员都有超过6年的游戏开发经验，开发过《帝国在线》和《侠客行》等大型网络游戏。《非常三国》是盘古软件历时3年打造的网络游戏产品。

中国游戏工委、青少年网络协会推出“网游防盗号卡”

8月25日，中国出版工作者协会游戏工作委员会举行新闻发布会，推出旨在保护消费者权益的“健康玩家，健康游戏”的绿色系统工程之一的“网游防盗号卡及系统安全解决方案”。国家新闻出版总署音像电子和网络出版管理司、游戏工作委员会及相关部门的领导、各网络游戏运营商、在京的各大媒体出席了新闻发布会。

全国首届网游法律问题研讨会在京召开

由中国青少年网络协会、太平洋游戏网、E-Play电脑游戏新干线杂志社、北京观韬律师事务所共同发起的全国首届网络游戏行业法律问题研讨会于2004年8月26日召开。在本次研讨会上，北京观韬律师事务所对行业发展中的相关法律问题进行了梳理和总结，形成了系统有针对性的法律意见。同时律师事务所律师李刚对网络游戏法律环境、相关主体权利义务关系、主要纠纷类型和处理以及游戏分级制度等热点问题进行了全方位的解读和论述。

SK 2004 XPC珍藏版9月上市

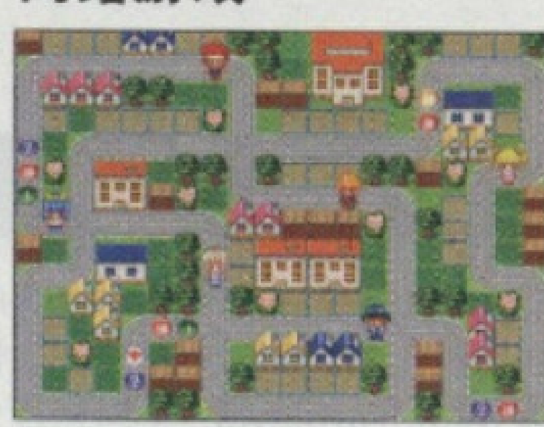


浩鑫公司传来消息，其产品“纪念SK战队2004年中国行XPC珍藏版”——SS56G在全国上市。该珍藏版XPC为限量发售，中国大陆仅售100台。从9月1日开始，只要购买SS56G即可获得“2004年SK中国行”签名面板。该面板带有SK成员的肖像和签名，凡购买到SS56G限量珍藏版的朋友便可参加抽奖。幸运的中奖者可获得由SK战队成员亲笔签名的T恤。

奥美举办“王中王”电子竞技争霸赛

由奥美公司举办的“王中王”电子竞技大赛9月份在北京、上海两地同时拉开帷幕。江西、山西、四川、福建赛区的比赛也在接下来的10月与11月展开。此次比赛项目为《反恐精英——零点行动》，同时总决赛冠军奖金也将创下国内CS比赛奖金新高。各地参赛队伍只要在赛区决赛中获得冠军，就能获得5000元奖励以及12月下旬在北京举行的总决赛参赛资格。总决赛采用邀请加资格的比赛方式。届时会有12～16支中国顶级战队同场竞技，角逐10万元左右的冠军奖金。

《超级大富翁Online》瞄准休闲网络游戏



北京掌中仙境公司即将推出一款以经典游戏《大富翁》为基础的休闲网游《超级大富翁Online》。掌中仙境公司的市场总监范欣介绍，《超级大富翁Online》借鉴了其它成功的休闲网游如《泡泡堂》、《疯狂坦克》的成功特点，强调节奏快、使用道具，玩家可以购买头饰、形象等avatar，上手容易，粘合度高。游戏同时支持8人组队对战。看来，《泡泡堂》这种“网络印钞机”已被众多厂商牢牢盯紧。

联梦在线进军线上娱乐事业

新兴网络娱乐公司联梦在线在9月陆续推出了数个产品计划，包括韩国Nako开发的3D MMORPG《Last Chaos》。这款游戏在中国台湾省开放申请内测账号时，2小时内便有16万人访问官方网站。该游戏预计在今年年底进行测试。此外联梦在线还与其他公司合作推出韩国网络游戏《Herrcot》，预计也将在今年年底推出。联梦在线的另一个主推产品游戏平台《游戏道》也在9月开始封闭测试。该游戏平台最大的特色在于其中包含由Taido出品的《泡泡龙》和《钻地小子》等休闲游戏。在9月举行的CHINAJOY展会上，联梦在线将携这些游戏和一些其他产品参展，玩家可前往该公司展台了解更多游戏信息。

《革命Online》自称画面超过《天堂 II》

"革命Online"是韩国NAKO新研发的一款多人网络游戏，透过全3D图像及"改良传统地图模式的全新技术"，运用突显式虚拟成像制图法，可让游戏产生惊人的图型品质。



取得代理的因思锐公司认为，这款游戏达到了现阶段3D网络游戏的最高水平，画面质量超过《天堂 II》，即便有庞大的玩家同时在线，仍可以享受到流畅的画面品质。

《三国策III》9月15日公测开始

大型策略网络游戏——《三国策III》内测火爆，在三国玩家普遍好评之下，服务器在线人数每天持续创下新高。官方为减轻现有服务器压力，应广大玩家强烈要求，近期已连续新增"隆中对"、"铜雀台"、"逍遥津"等服务器，其中"隆中对"针对教育网高校学生特别开启，而"铜雀台"针对北方网通玩家，"逍遥津"则是针对南方的电信用户，玩家可选择合适的服务器进入。

游戏《巨商》携手图书同步上市



9月1日，北京游戏橘子集团新款经营类网络游戏《巨商》与图书《巨商是怎样炼成的》同步上市，这种另类的合作模式和体验模式也开创了国内游戏市场的先河。该游戏号称采取永久免费的经营策略，不过据记者所知，如果

探寻娱乐商业新地带

亚太数字娱乐峰会在京成功举行

访谈

■本刊记者 龙猫

2004年9月2日，以"探寻娱乐商业新地带"为主题的亚太数字娱乐峰会在北京国际会议中心举行，中国互联网协会副理事长高卢麟、新闻出版署音像出版司副司长寇晓伟及各部委领导、国内外众多知名企业的高层出席了本次会议。



新闻出版署音像出版司副司长寇晓伟

中国互联网协会副理事长高卢麟

《大众软件》执行主编王晨作为特邀嘉宾主持了本次会议。

会上首先举行中国原创游戏倡议发起仪式，由中国互联网协会副理事长高卢麟发起倡议，在会上宣读了《中国原创游戏倡议书发布》。他说，从2003年开始，中国的互联网产业迎来新的高潮，而推动高潮的主角之一就是网络游戏。但在游戏产业高速发展的前提下也暴露出自主研发实力不足、相应科技人才缺乏等问题。为了更好地发展数字网络产业，应当坚持国产、健康、原创的方向，把发展健康内容的网络游戏和数字娱乐产品放在首要位置。

随后，新闻出版署音像出版司副司长寇晓伟做了以网络游戏为主题的讲话。他首先肯定了原创游戏倡议，接下来他对如何发展国产网络游戏产业提出了三点看法。第一，要采取各种措施和各种办法，大力扶持和鼓励国产游戏的开发工作；第二，要增强责任感，做好社会工作；第三，要做好网络游戏产业的规范管理工作，将采取严格监管的措施，并想尽一切办法来扶持国产游戏。他表示因为目前的国产网游处于关键时期，政府对进入中国市场的国外网游将采取更加严格的监管措施，同时将大力扶持民族游戏。但这并不代表将对国外网游一概采取排斥的态度，对于优秀作品仍然会予以引进，以满足国内消费者的需求，同时这样对国产网游的研发也将起到借鉴作用。



《大众软件》执行主编王晨作为特邀嘉宾主持本次会议。

澳大利亚墨尔本大学博士生导师Lee HeeJin、网易公司首席运营官董瑞豹、北京联众电脑公司总裁鲍岳桥、尚阳科技有限公司uPass运营服务事业部移动增值服务部副总经理陈飚、金山公司副总裁王峰、上海腾武数码科技有限公司总裁杨震、光通公司总裁杨京及人民大学新闻学院副教授雷蔚真等出席了本次会议并先后发表了主题演讲。

访谈

《星际Online》开始内测，FPS网游将成为新潮流？



■本刊实习记者 心鹰

由SONY Online Entertainment开发，上海坤迈网络传播有限公司代理的FPS网络游戏《星际Online》在9月1日开始内测。这应该说是中国引进的第一款真正意义上的FPS网游。此款游戏已在美国运营8个月左右，反响强烈，坤迈公司技术总监彭荣表示："此款游戏的汉化脚本已全部完成，内测中出现的种种问题我们也会在短时间内解决，我们的目标就是成为今后国内FPS网游市场的领军人物。"

如此自信使得记者对游戏产生了好奇，决定亲自感受一下。经过测试，感觉游戏各方面还算中规中矩，相对于传统网游的打怪练级，新的战斗模式颇给人带来一丝清新的感觉。级别在游戏中显得不是很重要，战斗快感却很强。作为一名战士，你可以负责侦察、战斗、医疗、驾驶直至指挥。战斗画面有些像CS，场景画面质量也不错，据说可以表现几千人同时战斗的场面。事实上这似乎也预示了一些问题。比如，作为一款FPS游戏，网络延时肯定是不能允许的，那基本就意味着死亡。在记者的机器上，游戏能比较流畅地运行，但这是处于内测时期、服务器压力并不很大的环境下，正式运营后情况如何还很难说。彭荣表示："随着中国家用电脑和网吧的更新，相信对于国外一年前的高端产品，还是可以接受的。而且，我们为了减轻服务器的压力，增加了每组服务器的台数，基本可以做到每组服务器供3000人同时在线，这将保证玩家能流畅地进行游戏。"

当被问及盈利模式和预计利润时，坤迈公司表示："盈利多少我们并不十分关心，把国外最新的游戏理念带入国内才是我们目前要做的。相信只要是一款真正的好游戏，就一定不会令我们失望。"无论此话真假，FPS网游恐怕确实已经到来。P

玩家想在游戏中叱咤风云、获得充分的成就感，还是要花钱买一些装备、道具乃至土地。也就是说，公司的利润增长从卖产品转向了卖服务，这未尝不是件好事。在游戏中，玩家可以体验书中学到的经营知识，进行买卖、投资、拍卖、商业联盟等决策，可以体验与打怪练级不同的乐趣。

沙宝亮签约金山《封神榜》

金山公司力邀当红歌星沙宝亮演唱其第二款即时战略网游——《封神榜》主题曲；著名少年作家郭敬明担任主题曲歌词的撰写。当年金山公司曾邀请了内地音乐组合——羽·泉来演唱《剑网》的主题曲，这也使金山公司积累了丰富的与明星合作的经验。这次为了自己的产品能够得到最好的诠释，金山在游戏技术和产品本身之外力邀流行歌手沙宝亮演绎《封神榜》主题曲；主题曲仍由金山公司的罗晓音谱曲。

仙剑三外传开发人员发表维权声明

腾武数码科技有限公司副总经理王世颖及技术总监房燕良近日就游戏软件《仙剑奇侠传三外传——问情篇》署名权事宜发出维权声明，并针对《仙剑奇侠传三外传——问情篇》繁体版，上海软星及其母公司中国台湾省大宇资讯并未依照法律规定履行署名义务，未依照事实给予王世颖、房燕良相应的署名的问题，向软星科技（上海）有限公司发去了律师催告函。此二人在《仙剑奇侠传三外传——问情篇》中曾分别担任主策划和程序开发工作。

千龙网都举办电子竞技大赛

9月18日，北京千龙网都主办的"首届千龙之龙杯北京电子竞技大赛"拉开帷幕。大赛预计分为4个阶段，从2004年9月中旬一直持续到2005年6月。据悉，大赛第一阶段于9月18日至10月底进行，竞赛项目是《反恐精英》和《星际争霸——母巢之战》。据主办方介绍，比赛将经过网吧预赛、区县决赛和全市总决赛3轮角逐，冠军可获得最高5000元奖金。活动详情，请登录千龙网都宣传网。

公告板

WCG选手全遭拒签，中国代表队无缘旧金山

■本刊实习记者 心鹰



9月2日，惊闻WCG2004中国区CS项目总冠军Hunter.Spirit在成都遭美国领事馆拒发签证。紧接着，广州星空网盟旗下的Star战队在美国驻中国广州领事馆也遭受与Hunter.Spirit同样的命运，至此中国CS项目代表队几乎可以肯定无缘WCG2004美国旧金山总决赛。与此同时，FIFA项目第二名被拒签；UT项目冠军、著名选手RB及SC的选手PJ也被拒签；WAR3第三名的DT在沈阳同样被拒，由第四名xiaot顶替，其在9月10日前往北京面签。友菱俱乐部负责人KinG表示，虽然他们正打算去北京面签，但估计结果也会和其他项目类似。WCG官方组委会相关负责人李宁小姐在接受媒体采访时说："我们考虑到赴美签证的难度，做了两手准备，为WCG2004赴美候补选手共25名一同办理签证预约。"但以目前情况看，全面被拒基本已成定局。



也就是说，WCG2004总决赛的赛场上，将很难看到中国大陆选手的身影。而代表中国台湾省参赛的选手却全部取得了签证。P

有德·无德

■本刊记者 生铁

这几日偶然读到一家台湾省媒体对《三国策Online》开发公司皓宇科技的市场经理钟淑娟的采访。钟经理在谈到大陆网络游戏市场时，尤其提到了“人”的问题。她感觉员工的好坏落差非常大，而且普遍有得过且过、玩忽职守的机关作风。大陆就业竞争实际上非常激烈，随便一个工作来应征的就可能达到千人，其中还不乏高学历者，而且简历普遍虚夸。辛苦求职而得来工作之后，却不求业绩表现，马马虎虎，责任感差。而在公司之间，挖角和跳槽的风气太盛。钟女士最后说，聘用员工不但得百里挑一，而且要“重德不重才”，因为一个人具有聪明才能，不代表他就愿意把这些才能奉献给公司，最后真正可能完成任务的，往往是那些老实但古板的“有德之士”。钟女士最后无奈说道：“我常常摸不清他们想什么、需要什么，到底什么方法才能让他们有向心力。”



早期DOOM的广告，意味着可能同时出现的大批敌人。这次游戏中无法表现出这种场面，原因很简单，还是硬件配置要求过于苛刻的缘故。

笔者认同钟女士的这种观点。虽然各公司情况不同，而且员工的表现最终还是取决于管理者的方式方法，但是她所观察到的游戏业内的员工状况，并未有夸张之处。游戏业者普遍职业素养过低，正是隐藏在这个行业背后的一个问题，也是导致这个行业不规范、而未被业内人士重视起来的原因之一。那些老实但古板的“有德之士”，又何尝真的是“老实而古板”呢？做事业需要点傻劲，一味趋于小利，蝇营狗苟难成大事。

说到“德”，近日笔者就在玩一款比较“无德”的游戏DOOM3——这当然是笑谈。这款游戏未在国内取得足够的轰动效应，原因大部归结于DOOM3对硬件配置要求过高。笔者预测大概半年到一年后还会在玩家群体中形成对此游戏讨论的“返潮”过程。在国外的游戏名站GAMESPOT上，DOOM3只给了8.5分。不过无论如何，这个游戏即使不再“年轻”，但起码可以说是保持了该系列的原汁原味。做个怀旧的复刻版也不错啊。

笔者昨天还玩到了一款感觉很不好的“无德”游戏，那就是在Xbox和PS2上推出的赛车游戏BURNOUT 3。这是一款鼓励碰撞和逆行的另类赛车游戏。1代作品水准平平，2代系统变得相当成熟，感觉非常有趣刺激，是对应低阶玩家的好游戏。这个由Criterion Games开发的系列作品，前两代均由美国老牌公司Acclaim发行。但是在3代的开场动画中，我却看到了EA的标志，那一刻我立刻有了不安的感觉。果不出我所料，游戏拖泥带水，相当无趣。那些不能跳过的讲解过程，让人觉得腻烦，你能想像吗？假设你玩《星际争霸》1代时说明书里并没告诉你快捷键是什么，到了3代或4代时，突然出现了专门讲解快捷键的部分，而且是由F4里的某个家伙配音的……尽管BURNOUT 3中出现了RAMONS乐队的著名歌曲，但是放在这款俗气的、不合时宜的游戏中，就会让人起鸡皮疙瘩。最终我不得不在游戏中将音乐关掉。我始终不敢相信它的开发者依然是Criterion Games，即使有人跪在我脚边，向我发誓EA公司并未对游戏的开发进行过任何干涉，我也觉得这个开发团队在极力地讨好EA，在舔EA的屁股。这种在游戏过程中时刻让我想象到一个开发商在默默舔大牌发行商的屁股的感觉，令人相当恼火。不过，这款游戏本来也是一个有问题的游戏。它鼓励我们撞车，造成重大交通事故——保险公司的人看到这个场面一定会哭出声来。不过好在BURNOUT中并没有行人，也就是说，游戏中不存在弱势群体，只是大车和小车。哦，它其实是款坏游戏，它只是让玩家图个爽快，而忽视了他们应当承担的责任……可是等等，游戏该为我们这些消费者承担什么责任嘛？如果回答是肯定的话，那么这责任又是什么呢？ P



BURNOUT 1代、2代、3代的画面对比。

全美电脑游戏销售排行
2004年8月15日到8月21日

名次	游戏名称	发行商	价格
1	毁灭战士3	Activision	55美元
2	模拟人生豪华版	美国艺电	20美元
3	神话时代	微软	20美元
4	动物园大亨2004完全收藏版	微软	30美元
5	国家的崛起	微软	30美元
6	模拟人生超豪华版	美国艺电	40美元
7	光晕	微软	30美元
8	模拟人生——魔法世界	美国艺电	20美元
9	模拟人生——超级巨星	美国艺电	20美元
10	模拟人生——宠物世代	美国艺电	20美元

记者点评：在翻译这期榜单的时候，我其实一直在做着无聊的重复，把“微软”、“美国艺电”、“模拟人生”不停地复制粘贴。除众望所归的第一名《毁灭战士3》外，剩下9名座次完全被两个公司霸占。可想而知他们在这周赚了多少……《毁灭战士3》的好处说得够多了，不再赘述，不过美国人对模拟系列的热衷实在是到了变态的程度。EA的5款《模拟人生》系列加上微软的《动物园大亨2004完全收藏版》占了销售前十的3/5，这是个奇迹，也像个笑话。难道单机游戏就只剩“模拟”了？这似乎有着一丝无奈的空虚。

“空心化”是中国游戏产业的致命隐患!

■上海 海上劳工（本刊专栏作家）

2004年9月1日～3日，本年度中国互联网大会在北京国际会议中心隆重召开。作为中国游戏行业和中国互联网事业10年发展历史的参与者和见证人，业内知名人士杨震先生应邀参加了本届大会，并在亚太数字娱乐峰会上作了专题演讲，此次演讲对中国游戏产业无疑是一剂良药。面对在中国方兴未艾的网络游戏产业，杨震却发出了令人震惊的警告，他认为：“空心化”正在成为中国游戏产业的致命隐患，如果不能尽快并且有效地解决这个问题，中国广阔的数字互动娱乐市场终将沦为蜂拥而入的国外产品的又一块殖民地！他的这一观点引起了与会各方人士的高度重视。笔者认为这篇发言对于目前的产业来说非常有价值，因此整理如下，希望能够对大家有所启发。

从2000年8月第一款网络游戏《万王之王》上市、2001年《传奇》走红至今，仅4年时间中国就形成了一个规模可观的以网络游戏为核心的游戏产业。这主要得益于网络游戏有效地解决了困扰游戏市场发展的盗版问题、互联网及宽带的迅速普及、上下游产业链的推动以及网吧的遍地开花。网络游戏在中国已经进入了发展的快行道，中国游戏产业在高速成长。但是，中国的游戏产业实际上是一个空心产业，存在着很多隐忧。

游戏产业归根到底是一个产品驱动型的产业，产品的研发和人才的培养才是这个产业的原动力和持续发展力。从目前的产业形势看，我们的优势在于熟悉本地市场、运营服务本土化和国家对于行业的政策保护。然而这些都不能成为中国游戏产业的核心竞争力，这样发展下去，我们充其量只能成为外国产品的马前卒。

这篇发言中列举了中国游戏产业空心化的7种表现：1.在中国大行其道的游戏产品绝大多数都是外国产品；2.产业浮躁、投机气氛严重；3.经过10年的发展及网络游戏4年的快速发展，我们仍然没有掌握任何核心技术或技术水平不高；4.游戏研发力量薄弱，开发公司普遍规模小，投入严重不足；5.自主研发产品仍处于低级阶段；6.游戏开发人才的严重匮乏；7.没有任何有成效的游戏教育机构。因此，表面上风光无限、热闹非凡的中国游戏产业难掩其内在的苍白和空虚，这种情况应该引起所有相关人士的足够重视。



“一个烂游戏+一个好运营成就一个好公司”的时代已经一去不复返了！如果再不重视原创游戏产品的研发，梦想依靠本地化的运营能力来求得发展，结果只能是被激烈的竞争所淘汰。他说：一个公司可以依靠代理生存下去，但拥有自主研发能力或产品控制力才有更大的提升空间。作为一个产业的中国游戏产业必须拥有自主知识产权的技术和产品研发能力，才能具备核心竞争力和持续发展力。他在分析我们在这方面的优势后认为，中国游戏市场规模足以支撑我们开发出好的游戏，占领中国市场，进而走向全球。同时，游戏是技术与文化相结合的产品，我们具有丰富的文化资源和积淀，不能没有自己的精品游戏。而从文化的角度讲，在中国游戏市场上我们还有短暂的优势，要充分利用这一点，让我们在开发能力上得到快速提升。另外，吸收外来先进经验、人才和技术，是提高自主研发能力的一个捷径。



站在中国互联网与游戏10年的时空交汇点上，使得我们需要从“网络游戏化”和“游戏网络化”两个不同的角度来考虑中国游戏产业的发展，也使得我们每个置身于其中的机构和个人都有了重新定位自己的机遇。一方面，中国的互联网和游戏用户仍然在快速成长，同时中国的网络游戏产业也仍然以两位数的成长率高速增长。从政府主管部门来说，对于这个产业更加重视，新的产业政策为所有的人带来了新的机会。产业空心化虽然损害了中国游戏产业的健康发展，但同时也为后来者留出了新的发展空间。经过4年的爆炸式成长，目前中国市场上的现有产品已经处于新一轮的换代期，玩家品味的提高导致了对创新产品的强烈期待，此外，国人仍然在期盼着“中国化”的游戏产品。所有这些，对于每一位从业人士来说都是巨大的机会，同时也是巨大的挑战。

杨震的发言，是中国游戏产业在本届互联网大会上所发出的强烈声音，代表了许多人对于这个产业的深刻思考。巧合的是，本届互联网大会提出要在中国“构建繁荣、诚信的互联网”，这表明很多有识之士也正在重新审视互联网在中国的发展。我们希望所有的这些思考，能够最终转化为生产力，推动中国的互联网以及游戏产业不断健康稳定快速发展。P

波胆浮海上
埋首一劳工

■类型：体育竞技 ■上市日期：2004年11月 ■推荐度：★★★★
■制作：KONAMI东京 ■发行：KONAMI欧洲分部



实况足球8 Pro Evolution Soccer 4

■江苏 防弹手柄

2003年秋季，KONAMI将旗下王牌足球游戏《实况足球7》（Winning Eleven，亦称《胜利十一人》）首度推上了国际市场，除发售了美版、欧版（即《Pro Evolution Soccer》）系列与PC版以外，KCET在后续的加强版《实况足球7国际版》（Winning Eleven 7 International）的销售上也采用了全机种制霸策略。随着《实况足球8》（Winning Eleven 8）在日本掀起的狂潮，全世界玩家无时无刻不在盼望能早一天在自己的显示器上体验到这款游戏。在今年的秋季，Pro Evolution Soccer 4（即《实况足球8》海外版，以下简称PES4）将在XBOX、PS2与PC平台同时推出。



意甲球队全部实名登场，玩家可以在WE8的世界中开始属于自己的意甲联赛。

个性球员

WE系列一直没有国际足联的授权，因此其中存在大量非实名球员与非实名俱乐部，在推向国际市场之后，这个问题尤为突出。在本作的开发过程中，KCET斥巨资从世界球员工会组织FIFpro购得了该组织全部登记球员的姓名使用权，这使得虚拟球员们的直观表现大为改善。最值得期待的是本作中登场的实名俱乐部涵盖了荷甲、西甲和意甲的全部球队，包括完全真实的球员姓名、比赛场地、队服和胸前广告。值得一提的是，前作中无人问津的“联赛模式”由于这3个真实赛制联赛的加入而变得精彩纷呈。使用AC米兰在意甲新赛季中开始卫冕征程，或是使用宇宙战队皇家马德里一雪前耻，这些在PES4的世界中都将成为可能。



技术型球员在本作中将成为香饽饽，灵活的变向与急停急转将使他们成为所有高大后卫的梦魇。

实名化球员大幅增加后，球员的外貌特征也更趋向真实化。PES4的编辑系统中可以为球员设计独特的外貌与服饰，一些个性装扮也会出现在游戏中。例如亨利左腿的护膝，鲁伊·科斯塔穿的短袜，阿德里亚诺左耳上的大耳环，小小罗纳尔多耳垂上的胶布，劳尔的戒指……冬季比赛中，球员不但会换上长袖衫，还会戴上手套。

特殊动作

真实的动作一直是WE系列的卖点之一。本作较前作而言，为每位球员增加了20%左右的动作；此外，一些球员个性化的技术动作也会在游戏中真实再现。跑动方面增加了加图索、C·罗纳尔多、卡卡、吉格斯、鲁伊·科斯塔和内特维德的特殊动作。除了让玩家获得视觉享受外，这些特殊的跑步动作也会让我们在表演个人突破时受益匪浅。游戏中的加图索在L1状态下的加速跑中，会使用“落地砸坑”式的笨拙步伐，虽然不够美观，但此时的冲击力极大，配合强壮的身体，即便防守只有79的他，也能将任何强力中锋撞得人仰马翻。卡卡在L1加速跑状态下的特殊动作是，每迈出一步都可以用脚尖将球微



头球依然是PES4中球员的重要武器。

微趟起，可以结合变向以极快的速度趟过对方整条防卫线；这个特殊带球动作，让他成为游戏中唯一一个可以在L1状态下随时变向、急停急转而不出现硬直的球员。吉格斯跑动中的双腿速率极快，使对手在防守中难以下脚；他动作上的高速率，可以令他以闪电般的身姿抹过任何敢于阻挡的后卫。

点球动作方面，新增了西格诺里的“无助跑一蹴而就”、里瓦尔多的散步式助跑以及菲戈的低重心迷惑式助跑。本作中点球的罚球难度会加大，除了与球员的射门精度、射门力量直接联系以外，心理素质、比赛安定度也是决定点球成功率的关键因素。这个新变化，源于英格兰队在欧锦赛上的郁闷遭遇给制作组的“启发”。另一个值得注意的变化是，小贝的点球特技被取消了。

任意球特殊动作，仅增加了亨利与阿德里亚诺在罚球前的双手叉腰动作，中村俊辅平行跑后的扭腰发力动作不再那么夸张，并且他右脚的任意球能力也被修正。

外脚背处理球动作在本作中得到强化。前两作中，名为“Outside”（实际为“外脚背处理球”含义）的特技项目之所以令众玩家感到困惑，其根本原因在于游戏中很难看到球员使用这项超常规动作来处理球，甚至一度有人将这项特技翻译为“在任何位置都可以用顺足打门能力”。本作中拥有Outside特技的球员在对手压迫的情况下，可以用外脚背隐蔽地将球从对方防守站位的缝隙中送出，还可以用顺足的外脚背卸下后场长传球。外脚背传球的优势在于它的突然性与隐蔽性，合理运用这个动作，可以让WE8所强调的One-Touch战术运用得更为流畅，并且让比赛的华丽程度大为增强。一些拥有Outside特技且平衡度高的球员，可以在自己被放倒前的一瞬间用外脚背将球转移，令对方防守队员极为郁闷。


挡不住的感觉！

射门技巧化

相信已经发售的PS2版中的守门员，已经给玩家们留下了“痛苦”的回忆。按照KCET的传统，海外版WE系列会对防守进行弱化，但本作不会延续这个传统。系列制作人高冢新吾这样认为：“WE8中所强化的并非是守门员的反应与扑救能力，我们对门将在出击时机的把握与防守站位的选择上进行了优化，这是必要的。”这就使得那些前作中的必进球，在本作中只能成为对方门将嘲弄的对象。门将AI的加强绝非为了限制进球数，而是让玩家体验“临门一脚”的感受。与真实比赛一样，无论是看似多么轻松的机会球，你都需要调整自己的步点、运用最合适的力量与射门脚法来完成“一剑封喉”。“射门蓄力的同时，用方向键调整射门角度”这项在前作中无人问津的操作，会成为PES4中的必修课。而在射门技巧方面，本作特别强化了挑射的功能，对挑射力量的控制要求更为精确，一对一的情况下仅仅要求玩家的发力点到为止。除常用的L1＋射门进行的挑射以外，本作中还可以在输入射门后接着按下R1，让己方前锋以抽射的动作使对方门将受骗，而在击球的一瞬间改变脚法，用“小勺子”踢法来好好羞辱一把那些刚才还气焰嚣张的门神们。

“任意球”这项最具技巧性的射门方式，在本作中第一次形成了一个“系统”——PES4中首次引入了间接任意球。间接任意球分为普通射门、交叉掩护射门和一拨一射3种处理方式，玩家只需要通过键盘上的空格键就可以实施切换。交叉掩护射门由2名球员组成，一人站在球前负责假跑，以掩护罚球手射门。假跑会对对方人墙的起跳与门将的提前移动产生影响，尤其是那些任意球高手们的假跑，会产生更大的迷惑性。玩家也可以用L1、R1两个键实施“任意球突然射门”（L1为掩护球员突然射门，R1为罚球手突然射门），这个动作同样



需要罚球前的蓄力与弧线调整。它与常规罚球动作的最大不同在于它的突然性——这种罚球动作在一次蓄力之后，球员就会原地起脚，不会进行任何助跑，因此对于那些站位不佳的门将是非常致命的。由于这个动作可以选择P2罚球手是站在球的左边还是右边，因此，利用这个功能还可以实现逆足任意球射门。

“一拨一射”罚球法，需要配合手柄上的右摇杆来使用。（看来PC版中一个拥有摇杆的手柄应该是标准配置了，没有的话难道用鼠标来比划？）按下摇杆后，可以给出拨球的方向，然后等待罚球队员的大力抽射。这个动作的加入，使得25米以内任意球的处理更为真实。常看欧洲比赛的玩家们都知道，20米左右的任意球是无法挂出弧线的。正是这个新动作的加入，可以使那些射门力量十足的“重炮手”们，在任意球战术中有了用武之地。


本作中的比赛用球可以选择阿迪的最新款式，包括航海日志和古典款。

裁判初登场

还记得前作中那些一直处于隐身状态，只在掏牌时才偶尔露面的绿茵判官们吗？本作中他们将第一次暴露在世人面前。每次比赛会出现4名裁判（1名主裁，2名边裁，1名第四官员），主裁从比赛一开始就会出现在场上，边裁在判罚越位时会出现。有意思的是当球员在主场将越位球踢入之后，依然会用自己特有的庆祝动作在场内狂奔，而不一会儿就像泄了气的皮球一样满脸沮丧，因为此时的边裁举旗示意进球无效。在换人画面中，第四官员也会伴随替换上场的球员露一把小脸。

“有利进攻原则”在本作中进行了一些调整。前作中经常会出现对方犯规后，球没有在己方控制的情况下判罚进攻有利，这使得犯规一方反而在逃避惩罚的同时还获得了进攻的机会。本作中进攻有利判罚出现后的3秒钟时间内，如果球被对手控制，裁判会暂停比赛，给予刚才犯规一方以追加处罚，并判给进攻方任意球。


脚后跟与外脚背的强大威力使得任何无球跑动队员随时都可能成为杀手。

其他新要素

场地因素：本作追加了场地因素对比赛的影响。除2种天气效果以外，PES4的虚拟赛场上还包含“湿度”与“风力”这两个新要素。湿度会影响球员的积极性与体能，在闷热潮湿的环境下比赛，会让两队球员的体能迅速下降、技术动作变形；风力则会影响传中球、挑传、直塞与球员停球的稳定性。水战比赛会使用与晴天完全不同的物理引擎，地面球的初速会加快，过顶长传球在地面反弹后向前跳动的幅度会加大，这使得雨天比赛中，直传身后打法在传跑配合上要求更为精确。看来因札吉们在雨战中扮演“机会主义者”，将遭遇空前的挑战。

球员查找：ML模式可以通过球员总体评价进行查找，可供选择的包括“空中战专家”、“强力中锋”、“速度狂人”、“任意球射手”、“守护神”等共计11个类型。

转世球员：由于引入了时间因素，在大师联赛模式中出现的球员都会自然衰老，退役球员会以“转世灵童”的面目出现在本国17岁以下的球员中。他们从“诞生”的那一刻起，就具有非凡的能力与成长潜力，让我们一起来寻找那位17岁的“白发魔男”版巴乔吧。

比赛分析：比赛结束后，玩家可以通过“试合分析”功能来查看自己刚才的表现。除控球时间、射门次数等常规数据外，游戏还标出玩家与对手的全部传球线路；更为变态的是，系统还会给出玩家每次威胁进攻的攻击套路，分析其中的得失，并给出相应的指导。在遭遇豪门球队前，系统还会自动给出对方目前使用的主力阵容、主要打法与近几轮中的比赛数据。

多国语言解说：本次的PES4将再度采用DVD作为介质，其中包含葡、西、英、法、德、意等几国语言。

游戏代言：本作的代言人为法国前锋亨利。游戏中的亨利在绝对速度的数值上有较大退化，但在加速度与盘带精度两项数值上有突飞猛进的增长；还拥有本作新加入的“盘带大师”特殊技能，显示出制作者对亨利爆发力的重新认识；配合其独一无二的盘带动作，使他成为WE8中当之无愧的第一前锋。希望此举能够让他一扫欧锦赛上的郁闷，再次成为横扫欧罗巴大地的旋风。P


光影效果大为加强，为此PS2版甚至出现了严重的拖慢现象，PC版对显卡的要求直逼GF FX级别。

■类型：即时战略 ■上市日期：2004年第4季度
■制作：美国艺电 ■发行：美国艺电 ■推荐度：★★★★★



魔戒——中土大战
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

■品游轩 苹果熟了


威力巨大的猛犸在战场上格外醒目。

在第76届奥斯卡金像奖颁奖典礼上，《魔戒3——王者归来》获11项大奖，独霸影坛，缔造了奥斯卡历史上的传奇。电影版的《魔戒三部曲》随之划上了圆满的句号，而由此引发的“魔戒”热浪却远未休止，EA即将推出的3D RTS游戏《魔戒——中土大战》（The Lord of the Rings: The Battle for Middle－Earth），势必将在全球电脑玩家中掀起一轮新的高潮。《魔戒——中土大战》由EA旗下的洛杉矶工作室（即过去的Dreamworks）开发；EA对此游戏寄予厚望，在研发资金和人员配备上给予了全力支持。目前制作小组人数已有50人之多。这样的豪华队伍一定就能制作出水平超凡的游戏吗？让我们通过各个方面收集到的一手资料，深入探讨此游戏的未来前景究竟如何。

游戏的发布是2003年初的事情了。当年EA就携带此游戏的少许资料参加了E3大展，算是给游戏露一小脸，让业界和玩家知道其已经上了EA的“生产线”。经过长达一年多的开发，当游戏已经接近开发尾声之时，EA就带上它参加了2004年的E3展会，其锋芒毕露的表现一举赢得了展会“最佳策略游戏”大奖。洛杉矶工作室曾经参与制作了《荣誉勋章》系列资料片的设计。《魔戒——中土大战》选择了该工作室熟悉的《命令与征服》3D引擎，作为游戏主创工具。客观地说，今时今日，这个引擎和同类相比，并无过人之处。在欧美游戏流行视觉冲击为第一要务的趋势下，使用一个“老”引擎要做出一流的画面，就全靠制作者的内功了。

正如玩家所期待的，EA给出的答案是肯定的，他们做到了！通过官方释出的资料来看，经过改良的引擎做出的画面水准，已经大大超出了人们的预料，其精美细腻的程度令人叹服。在最新的过场演示动画中，一开始我们就看见了熟悉的魔戒世界，画面仿佛把我们带回到电影院中：漆黑的天空，泛着血红的颜色；黑压压的山麓，有着刀削斧劈一般的峰峦；弗罗多和山姆已经来到了这座末日火山下，干燥炙热的空气，加上魔戒的致命诱惑力，让人感到无比压抑，魔眼在半空中窥视着一切，而目的地火山口就在不远的前方……


甘道夫一马当先，奋勇迎击魔王的部队。

制作总监Mark Skaggs，曾经向业界人士展示了他们改良后的游戏引擎，用在战斗场面中的实际效果。令人印象最深刻的是，它几乎可支持1000个作战单位出现在同一屏幕上，成功地再现了电影中千军万马厮杀混战史诗般壮阔的战斗场景。这是大家熟悉的Minas Tirith城攻防战一幕，索伦的20万大军将这块平原守得跟铁板一般，同时也把Minas Tirith城围得铁桶似的；人类战士无论是要突围出城，还是要与城外的援军会合，看上去都是件极不可能的事。魔王索伦在围攻Minas Tirith城中几乎倾巢出动所有部下，这里面不仅有20万充当炮灰的半兽人，还有极其恐怖的巨型猛犸


猛犸战队穿行于丛林中。


战斗场面非常庞大，令人震撼。

和飞天灵兽。显而易见，索伦对人类最后也是最强的据点可谓是志在必得。双方交火了，抛石机扔出的巨石砸在城墙上，造成灾难性的崩塌；飞天灵兽自半空中俯冲而下，引起人群中阵阵骚乱。正当交战双方呈现胶着状态时，巨大的炎魔从地底冒了出来。它长着两只巨大的翅膀，口吐火焰，手持火刀。炎魔根本不把对手放在眼里，它冲入对方阵营内，巨头一甩，口里吐出一串火苗，将周围敌人烧成灰烬；而后又将一个残余的敌人一手抓起，捏成粉末……最后时刻，阿拉贡从死亡谷拉回来的大队幽灵，如同白色旋风冲进了敌阵，真是让人叹为观止。为了表现《魔戒》系列中这一最为壮观惨烈的战斗场面，开发小组成员付出了极大的心血。

作为一部RTS游戏，地图肯定是少不了的，它的存在对于战略掌控有着非同小可的重要性。在这以前，笔者感觉做得精美无比的地图，当属日本光荣公司《三国志》系列的最近几作。但是从《魔戒III——王者归来》的相关信息来看，其中的3D地图已经细致到如同军事演练的沙盘一般，而且还是活动的。这精美的地图画面，将“魔戒”神话世界的全貌展现在我们眼前，你可以将其任意旋转、放大或缩小。画面中，飞天灵兽在半空中游弋，电影第3集《王者回归》中的主要场景——Minas Tirith城位于画面的中央，非常醒目。城堡不仅有7道渐次升高的城墙，将整个城堡隔成7个不同的环形空间。在堡垒的最高层，还耸立着一座更高的白塔。从塔上望去，往南可看过Audin河，面朝大海，春暖花开；往北，则可以窥探末日火山。在城市的中心，还隐约可见有身着华丽盔甲的人类骑士守护着一棵“白树”。离Minas Tirith城不远处，黑暗魔君索伦的部队在向着城堡步步进逼。不久，地图上出现了一个闪烁的红点，交战双方开战了……


黑暗魔君索伦的部队有着强大的攻城机械。

与一般RTS游戏不同的是，该游戏并没有在双方建筑物的建设上做过多的设计。建筑物的种类不多，在营地周围，你可以看到有鬼眼一样的标识出现在地上，这就是可以兴建特定建筑物的地方。当用鼠标点击此处后，会出现3个圆形的建筑物选择项。任意选择一个再次点击后，地面升起一阵青烟，房子转眼间就“平地而起”了。而与此形成鲜明对比的是，开发小组在细节方面的刻画细腻到了极致。瞧，猛犸战队在丛林中穿行，身形庞大的它们发出阵阵怒吼；在它们的周围，是蚁群一般的半兽人，还有一些腆着大肚子的猩猩怪。猛犸经过的地方，原始丛林中高大的树木顷刻间东倒西歪；地面尘土飞扬，树林中的鸟儿也惊飞四散。许多战斗场景的细节刻画得合情合理，异常生动。譬如：画面中成群的半兽人在围攻树精，而树精将手（树枝）伸进旁边建筑物的墙壁中，生生地抠出一大块石头，然后一扬手，将石块扔进敌群中，砸翻了一批敌人。但对方并未害怕，剩余的半兽人挥刀慢慢逼近了高大的树精，还有一群弓箭手在远处射出了无数的火箭。树精拳打脚踢地对付着身旁的半兽人，只听得敌人的声声惨叫，一些家伙的身躯被踢得飞出老远。但终究寡不敌众，射在身上的火箭引燃了树枝，树精周身冒出了火苗和黑烟。它坚持了一会儿就耐不住了，哀嚎一声冲出敌阵，去找水塘灭火了。又譬如，两军交战过后，胜利方会挥舞武器，发出雄壮的欢呼声。他们的欢呼刺激了对方的一头巨兽，只见它咆哮一声，拔起一棵大树，在地上敲掉树叶和分枝，然后手舞这根巨棒冲向得意洋洋的盔甲军队。接下来的战斗结果几乎是毫无悬念的，弱小对手的身体被大树扫得飞出数丈之远，散落在四周。这些细节表现使我们感受到本作胜过以往RTS游戏最明显之处，就在于其人工智能AI上的巨大进步。

另外，游戏的多人模式在今年E3展会上也得以见到。目前多人模式方面，除了通常的网络对战之外还增加了剧情模式，最低支持8人联机，最多联机人数官方还未公布。据EA官方透露，整个游戏的单机部分关卡有36关，完成整个游戏的时间至少需要40小时以上。官方还宣布，游戏将不会拘泥于电影情节。《中土大战》不会是单线剧情的游戏，而是设计为可以改变电影剧情，有多种结局出现的RTS巨作。

众所周知，Vivendi获得了《魔戒》小说的授权，而EA则得到了《魔戒》电影的授权。到目前为止，EA和新线电影公司合作推出的系列游戏水准，大大高于Vivendi出品的同类游戏。可以预见的是，《魔戒——中土大战》将给沉寂已久的RTS游戏类型带来一股清新的气息；游戏关键的资源采集、兵力规模、兵力平衡等难题，相信最终也会得到圆满解决。从上述的资料可以看出，游戏将成为一个魔戒版的《魔兽争霸III》，但它又超出了后者的范畴，其独特的RPG成分将使玩家得到全新的体验。目前，EA正在紧锣密鼓地进行游戏最后的整合和测试工作。如果不出意外，我们将在年底圣诞节到来之际，迎来这部辉煌大作的降临，这也是EA-RTS王者的回归！


大敌来犯，守城士兵严阵以待。



战国英雄

■北京 战嚎



公元前403年，战国七雄之势初成，秦、赵、楚、齐、魏、燕、韩几国皆有面南为帝之心。时势造英雄，身处战乱之中，作为玩家的你到底何去何从？

游戏中，有4种职业供玩家选择，分别是刀客、骑士、弓手和谋士。这4种职业各有侧重，但在国战中都扮演着非常重要的角色。刀客以近攻为主，拥有强壮的体魄和超长的生命值；骑士以快速的移动攻击和冲击阵形令敌人溃不成军；射手不但擅长弓类武器，对于暗器的使用也甚为得心应手；谋士凭借聪慧的头脑充当团队的领导，他们不但在战争中负责出谋献计，还会设计出威力强大的机械兵和巨型的攻城器械，大大提升己方的成功几率。值得一提的是，玩家在创建人物时无须选择职业，在游戏过程中可随个人喜好同时选择2个职业技能进行修炼。

《战国英雄》中的技能分为六大类，分别是：兵刃技能、投射技能、兵械技能、骑术技能、阵法技能、生活技能。而这6种技能中各自又包含几项小技能。它们在游戏中体现了各技能的类型特点，使游戏中的各种职业拥有不同的技能之后，发挥出更大的职业特点。

虽然时下网游3D化已经成为一种普遍趋势，但制作者为了制作出唯美的画面以及照顾中低配置玩家，游戏采用了将强大复杂的2D游戏引擎优化，结合3D游戏引擎的优点，运用45°斜视角，兼顾2D和虚拟3D的显示模式。并且在画面风格上以鲜艳、亮丽为主，避免了欧美以及部分韩国网游以低沉阴暗画风为主所造成的压抑感。

每款网络游戏都有自己显著的特点，《战国英雄》也不例外，独树一帜的社群系统——“官衔”是本作区别于其他同类游戏的最大不同之处。想在《战国英雄》里大展“拳脚”，走仕途之路是唯一的选择。本作中，没有公会、行会或是帮派的设定；想在游戏中独占鳌头，就要从最低级的普通官员做起，经过诸多磨练成为一个统治国家的君王。游戏中的官员名称，也都是对照战国历史上的实际名称设定的，这样让玩家更具真实感。等级不同的官员，管理国家的权力也不相同。当玩家升到某些官衔后，就可以招募自己的门客了，为将来成为君主打下铺垫。



游戏中的新建人物一开始只是个布衣之士，当战功累积到100点时，就可以申请第一个普通官阶“奉常”。而战功达到200时，就可以选择走文官路线还是武官路线，即太史或者少府，这时玩家就可以开始招收门客了。这样战功累计到不同程度，玩家就会申请到不同的官衔。官衔大致分为11个等级，从“奉常”升级到“王”，不但需要很多金钱、宝物，还要达到一定的战功条件及圆满完成任务，其中的难度是可想而知的。不过做官儿可是威风得很，想想当年那些战国名君“门客三千”的繁荣景象，再难做也得去捞个大官过过瘾吧！

游戏中的战争，是指游戏玩家聚集在一起，在游戏中一个指定的地方，2个或多个集体之间发生的战争。获得胜利的一方，将会得到丰厚的战利品，这是网络游戏最吸引人的地方。而《战国英雄》又丰富了国战的模式，武斗、文斗、武将单挑、阵法较量……这些都是作为“领导人”在国战时必须懂得的技巧。而且在《战国英雄》中，七大强国之间互相争夺城池，会让玩家有一种独霸天下的感觉。当然，要想成为真正的《战国英雄》，一统天下，非常人所能为。你，准备好了么？



■类型：大型多人在线 ■上市日期：2004年第3季度
■制作：日本CyberStep ■运营：盛大 ■推荐度：★★★

热血街霸

■北京 Fas

看到“热血”，玩家就会想到网络游戏《传奇》；看到“街霸”，玩家便会想到街机对打游戏中的“春丽”。而将“热血”和“街霸”放在一起，就成了一款颇受玩家欢迎的网络休闲对战游戏《热血街霸》。如今，已经推出的《热血街霸》2.16版，不仅增加了全新的对战场景，而且增加了丰富的物品道具，从而使得战斗更加激烈，场面更为火爆。

新增道具威力强大

《热血街霸》2.16版推出之际，正逢中国传统节日鬼节的来临，为此游戏中适时地增加了神秘诡异的新装备“僵尸帽”和魅力闪耀的新武器“浪漫烟花”。其中，僵尸帽戴上之后，玩家便具有了2种神奇的变身方式。一种是遇到强敌时想要主动变身，只需施展必杀技就可以迅速变身成功；而另一种是，如果被对方用冰火等特殊攻击打中，那么在这千钧一发的时刻，只要头戴僵尸帽也会立刻变身，向对手发动强力反击。不过，这两种变身后的攻击方式各有不同，还有待玩家细心体会。至于浪漫烟花则是节日时的必备物品，它不但具有着绚丽多彩的爆炸效果，而且爆炸威力也不容小视。特别是情侣们在战斗中使用的时候，在击败敌人的同时，还可赢得爱人的倾城一笑，可称得上是游戏中最浪漫的道具了。此外，在新版本中，游戏增强了装备造型随意换的功能；外形和颜色将可以随玩家的心愿进行修改并且上传，让喜欢变身秀的玩家在此方面充分发挥想象力，大展身手，真正体验一次“看我72变”的快感。



新增场景快乐非凡

《热血街霸》2.16版另一个引人注目之处是新增了2个对战场景，分别是“空中堡垒”和“健身房”，在视觉、触觉和听觉方面为玩家带来新的享受。其中，空中堡垒充满科幻色彩，它是“热血街霸”们进行新产品试验的场所之一，不但激发着玩家不断开拓无穷的想象空间，而且能够为玩家带来许多出乎意料的秘密武器。而健身房则是玩家锻炼身体的场所，这里设施齐全，环境优雅，除了训练之外，还可以进行各类比赛，说不定哪一天玩家就会像奥运健儿那样成为领奖台上的金牌英雄。

根据中国互联网络信息中心7月20日公布的“第十四次中国互联网络发展状况统计报告”显示，68.5%的中国网络游戏玩家，喜欢休闲对战类网络游戏。而《热血街霸》作为一款优秀的网络休闲对战游戏，在提供了单挑赛、擂台赛、全能综合赛、歼敌赛和3对3热血世界杯等精彩对战游戏模式的同时，随着版本的升级和更新，不断地推出新增物品、场景和游戏功能，不但丰富了游戏内容，而且提高了游戏乐趣，相信它将受到越来越多玩家的喜爱。





■类型：大型多人在线 ■上市日期：2004年第4季度 ■推荐度：★★★☆
■制作：厦门盘古软件开发有限公司 ■运营：厦门盘古软件开发有限公司

非常三国

■北京 麦田

几千年前，奥古大陆上生活着众多的部族，相互之间一直纷争不断。经过多年的融合和发展，其中有4个部族渐渐兴盛起来，成为奥古大陆上四大强国：它们分别占据西南、西北、东北、东南4个地区，并达成协议，互不侵犯。根据协议，4个部落的继承人耗费3年时间制作出一个神器。神器由5部分组成，4个部落分别持有神器的一部分，剩下的一部分被埋藏在中土。10年之后，一场变乱席卷了整个大陆，4个国家都陷入战火之中。当人们在漫长的战事中渐渐感到绝望时，4个自称古国后裔的人手持神器平定了战乱，建立了新的秩序，这4人也顺理成章地成为新的统治者。

但事情并未就此结束，4国互相指责对方是制造战乱的罪魁祸首。刚刚散去的战争阴影再次笼罩奥古大陆。就在不安再次降临的时候，一个惊人的消息传来，埋藏在中土的神器在迷失了数千年后再现人间，这对各国都产生了极大的震动。不久，4国首脑相继死于非命，他们手中所持的神器也全部失踪。至此，奥古大陆再燃战火。

为躲避灾难，众多的难民远走他乡。难民之中包含了4国的国民，为了生存，他们不得不放弃成见，携手建立新家园。在慢慢的融合过程中，他们重新了解了对方，并且发现各国之中关于4部落所订的协议以及神器的传说各不相同。渐渐地，人们对4个建立新秩序的所谓古国后裔也产生了怀疑。

事实的真相到底怎样？当年的4个酋长订立了什么协议？古国后裔是何方神圣？奥古大陆为何连年争战？神器到底有什么作用？下落如何？一切的谜底将由玩家来揭开。

相信许多玩家和笔者一样曾经幻想过拿着现代武器，运用现代科技回到古代去冒险，去建功立业。如今在《非常三国》里，你将有机会做到。游戏中除了游侠、刺客、术士这3个常规职业外，还有一个新增职业——现代科学家。元素弹、注射、电子脉冲、时空转移……这一个个又酷又玄的技能，相信一定会令你动心吧。

《非常三国》中的公会，各自按照单独的方式建立、管理和发展。公会成员可以是来自不同国家的玩家。当公会属性达到一定的数值时，公会仓库内会出现新的法术和技能，达到要求的公会成员就可以点击学习了。

玩家在游戏中可以执行任务，以获得奖励物品。在交纳



20万金钱和任务物品后，可以建立国家。只有建立了国家后，才可以发动战争。由国王交纳不低于50万的金钱以及不限数量的物资（不可收回，不能追加）后，才可向其他城市发动战争。受到挑战的城市有24小时的时间考虑以作出决定。城主可以选择接受挑战或者选择妥协，但妥协的代价就是要付给挑战国双倍的金钱和物资。

除了打字聊天，《非常三国》同时还推出了语音聊天功能，玩家在交流时可以更加方便快捷。国战时直接有效的语音指挥，能极大提高队伍的战斗力；与游戏情人窃窃私语，与朋友海阔天空，远在天边的他/她仿佛近在咫尺。不用再退出游戏打开QQ，不用拿起电话，你就可以听到熟悉的声音。如此"便民"的设置，可见制作者的良苦用心。

《非常三国》的亮点还有不少。作为一款纯国产3D网游，它到底会带给玩家怎样的感受，就让我们拭目以待吧。

（小编语：共有4个国家的"非常三国"……也许制作者在游戏中暗藏玄机？）

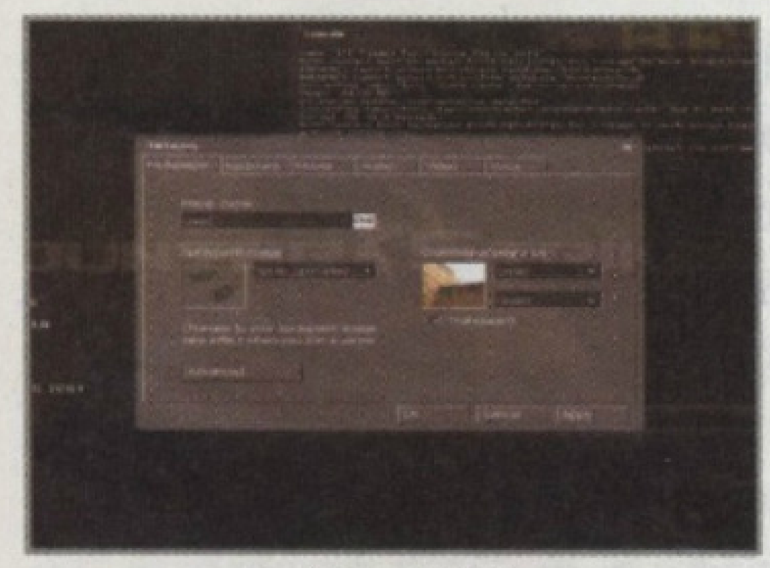
■类型：第一人称射击 ■制作：Valve Software ■发行：VU Games ■推荐度：★★★★
■系统配置要求：最低P4 1.6GHz CPU、512MB内存、支持DirectX 9.0b的显卡（显存不少于64MB）

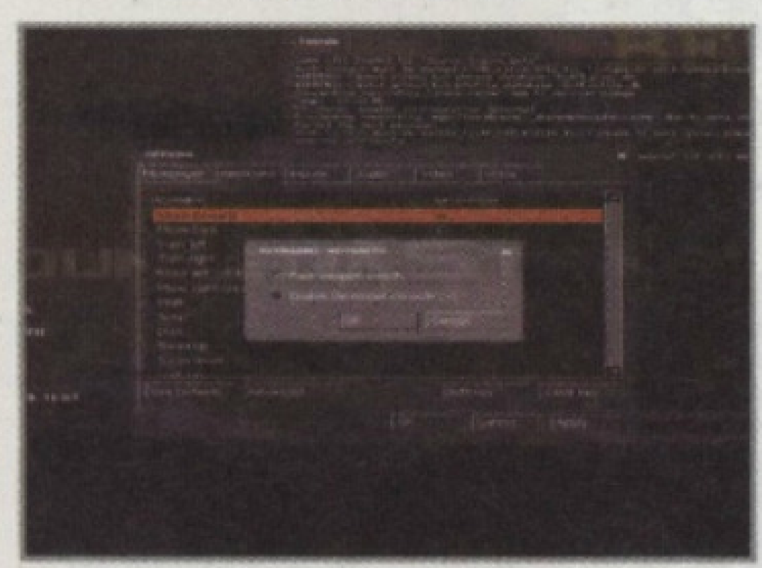


让我们重新经历战斗
——《反恐精英——特种兵》Beta版体验

■晶合实验室 Sir William


CSS主界面。

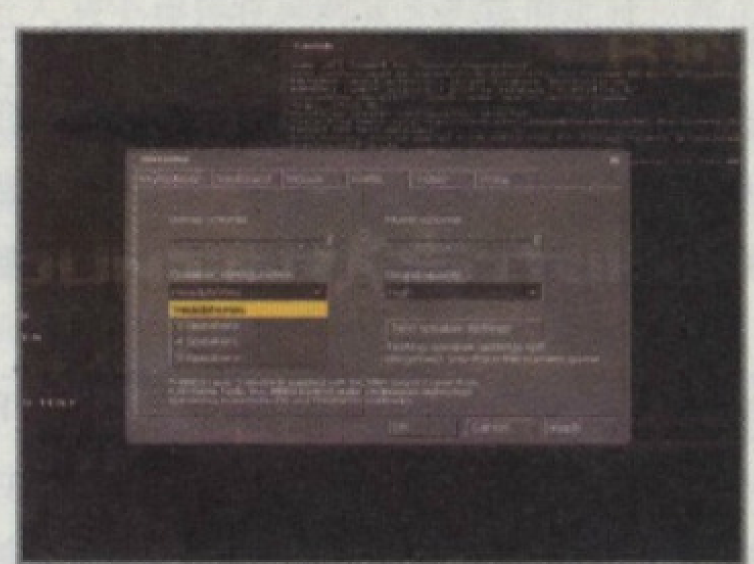

Multiplayer界面。

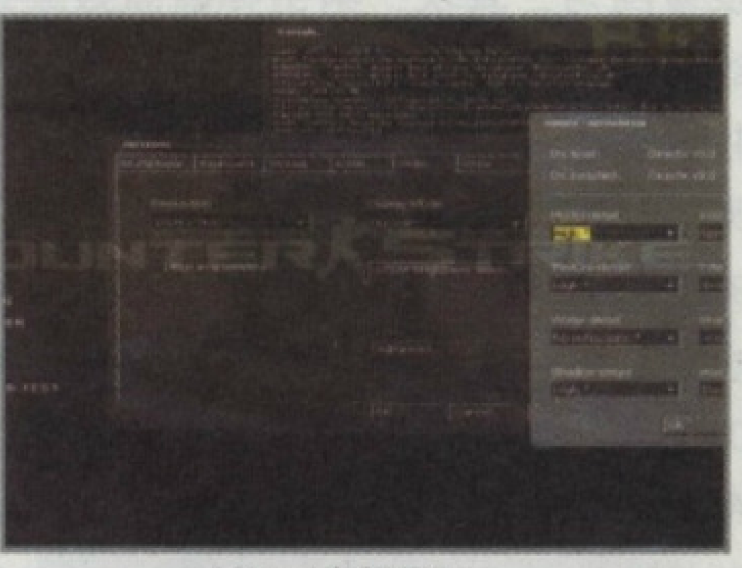

Keyboard高级界面。

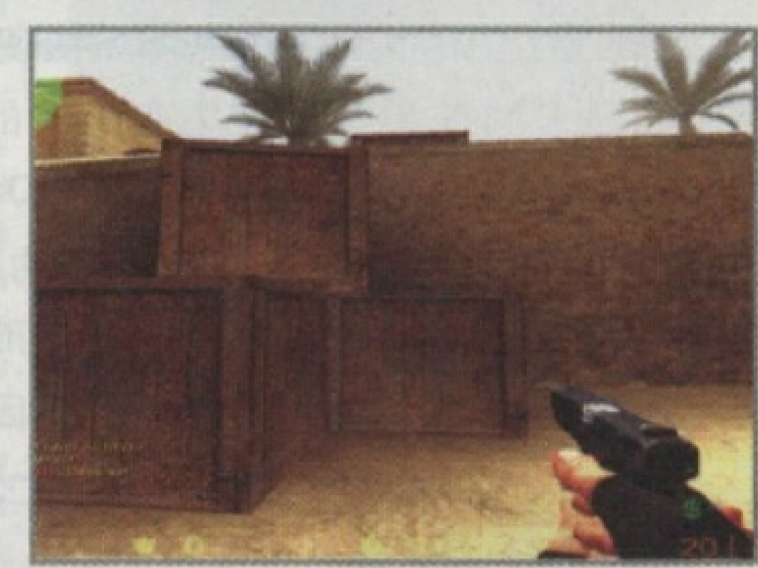
2004年8月，备受关注的游戏CS（《反恐精英》）的后续作品《反恐精英——特种兵》（即"CS2"，简称"CS:S"）在Steam平台上提供了Beta预下载。为迎接Beta版的大规模测试，Valve在8月中旬启动了Source的内容提供服务器。而只有购买了正版CZ（《反恐精英——零点行动》）的用户才能在8月16日预下载到CS:S的测试版。

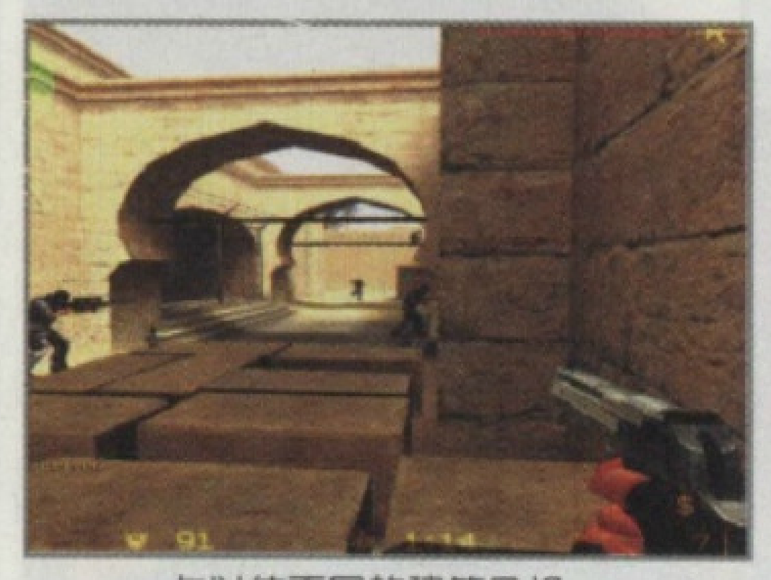
8月19日，CS:S Beta正式开放，此时已经有许多服务器架在网络上了。笔者凭借单位的大带宽下载40分钟后，完成安装过程，"较为顺利"（这个后文还要提到）地进入了游戏。游戏主界面和1.6版的界面大同小异，增加了"Report Bug"、"Video Stress Test"两个选项，在背景图片和色调上差别很大。"Report Bug"主要用来让玩家向Valve发送游戏过程中发现的Bug，而"Video Stress Test"是一个测试工具，可通过具体场景测试当前各种硬件平台的性能，也适用于对玩家个人所用机器的测试。

在菜单主选项上，本作相比1.6版提供了更多便捷的设置项。例如"Keyboard"下的"Advanced"项中，增加了以往在控制台下调用"fud_fastswitch"命令才能调出的一键换枪选项，还有允许按"`"键调出控制台的选项。该界面也有利于在比赛中强制关闭选手用机的控制台。"Audio"部分下增加了扬声器可选择的类型，甚至有了4.1声道的选择。变动最大的是"Video"部分，在"Advanced"项中可以看到显卡的类型（显卡支持的是DirectX 8还是DirectX 9）和所用机器上已安装的DirectX版本。另外还有模型细节、水流细节等8个选项可供玩家进行系统优化，以利于更好地进行游戏。这个界面非常体贴，因为很多玩家缺少研究游戏的习惯，很少在控制台下对游戏的Config文件进行命令参数的修改操作，或者直接修改游戏目录下的Config文件，所以直观的图像化界面和选项，是对玩家最为有利的。Steam已支持中文，在游戏中可输入汉字，所以选项配合文字说明，对于玩家来说更加通俗易懂——遗憾的是，由于汉化工作还不够完善，部分界面下的


Audio界面。


Video高级界面。


惊人的画面。


与以往不同的建筑风格。

文字说明，仍然没有得到很好的汉化，其中就包括显示界面下的高级选项部分。经过在5台机器上的测试，有3台机器上的汉字说明显示不完全，无论怎么调试该现象均存在。

由于是Beta版，游戏中只有一张de_dust地图。整个游戏世界已经焕然一新。由于采用Half-Life2的全新引擎，木箱、手指、手套和枪械的贴图得到了重新制作，纹理细腻而且色调柔和。手指上甚至还能看到血色和肉色，不再是以前的单一颜色显示……远处的椰枣树显得也很精致，但是柔化处理的痕迹还是能看出来。石块、堆叠的箱子在精细程度和视觉效果上大大增强；新增加了可滚动的油桶、四散堆放的瓶子和废弃的纸盒。

最逼真的还是枪械。无论Glock18还是“沙鹰”，上面的花纹和凹槽都很逼真且立体感十足，比1.6以及之前的版本都要精细——Glock18上的镀漆，还能看见经长期使用磨损后留下的痕迹。手雷和C4的模型也经过全新设计，和以前版本有了质的差别。AWP的镜口再也不是“八角形”的了，圆润的线条让人大声叫好。人物造型上，试用版只提供了2种模型，感觉在外形和动作上比1.6有了退步。人物移动时无一例外地躬着身子，以肩膀抵枪姿态前进，下蹲姿势也发生了变化，恐怖分子也是如此——千篇一律的行动效果，不免让人觉得单调。衣服、佩戴和装置的花纹精细了许多，但效果上感觉不是太强烈。枪口的火焰效果、爆炸效果得到修改，更贴近真实；闪光弹、烟雾弹、射击的弹着点效果更加逼真，但在硬件上的消耗也是明显的，而且影响到实际游戏操作。

具体设置上改动也很大。首先，游戏环境下普通枪械准星形状宽度不变，而增加了长度，看起来变得扁了；AWP等狙击步枪开镜后，准星中央的红点也被取消。由于模型的改变已经增加了击中头部的难度，准星的变化又势必要使玩家重新修正射击位置和习惯，欲达到较高的爆头率和穿射伤害成功率，需要长时间的反复练习。其次，射击弹着点效果影响射击精度。手枪、冲锋枪和突击步枪的连续射击，在墙壁和木门上造成烟雾状的设计效果，会使玩家对射击部位判断产生较大误差。第三，闪光弹效果除了“晃瞎”外，还增加了“致聋”和“眩晕”效果，这符合现代反恐战争中闪光弹使用的实际情况。但晃瞎效果消除时，画面抖动的眩晕效果作用范围非常广，玩家往往在之后的2～3秒内仍然处于意识真空状态中，不利于竞技状态的发挥。最后，从蹲伏到起身站立后不能立刻移动，会有0.2～0.5秒的行动延迟，这对于以移动见长的玩家/选手是致命的修正。枪械上，如AK-47和M4A1，连续射击的射速被调慢；AUG开镜后射速也有一定程度的降低，并且由于第二条因素，使得半开镜自动步枪的中远距离射击精度大幅下降。

要着重提出的恐怕就是CS:S在硬件上的过高要求。这款游戏现在看来不仅是CPU和显卡的杀手，也是内存传输的杀手。标准配置虽然是“最低P4 1.6GHz CPU、512MB内存、支持DirectX 9.0b的显卡（显存不少于64MB）”，但实际运行时远远不够。笔者第一次以干净的系统（只装有CS:S）进入游戏时，竟然因为内存从硬盘读取数据的长时间等待而导致系统无响应。在第二次运行时方才通过。在游戏中进行选项设置时，也因为设置的改变而产生狂读硬盘的长时间延时，而此时笔者还没有进入游戏。


沙漠鹰对比。


AWP对比。

在连接Ping值小于40的服务器过程中，仅读入缓存的过程就消耗了整整50秒。出现游戏界面后还有3－6秒的加载延时（注：之后的历次游戏过程中，每次进入游戏时以上情况照常出现，而且不时会出现由于内存读取的错误而强制退出游戏）。这些情况过去之后，笔者照例用命令“cl_showfps”查看游戏环境下的帧数，发现只有3X fps；查看笔者所在的服务器，游戏人数上限只有12人，还有2个玩家处于“观察者”模式。只有10人时，在游戏里即使不在交火密集区，也居然只有2X－3X fps；来到“漩涡中心”只有1X fps——这时笔者根本打不死几个人。

游戏中精致的画面使得贴图和纹理数量大大增加，也对CPU和显卡的运算能力提出了更高的要求。另外，游戏中的人物“死亡”后，“尸体”要是遭到如手雷爆炸等外力作用还能够移动，加上乱滚的油桶、被警匪双方飞腿踢得满地乱跑的瓶瓶罐罐，还有闪光效果、烟雾效果、射击效果、火光爆炸效果、人物移动等因素；如果再加上以后地图中出现的水流、草丛等效果，笔者估计自己机器上这块2.4GHz且支持超线程的P4绝对撑不住。


C4对比。

尽管笔者接触的还是Beta版，但惊人的声光效果已经让人咋舌。在E3大展上，Half-Life2的宣传片已经给了观众们目瞪口呆的震撼，CS:S Beta版则让玩家提前亲身体验到这种震撼。强大的引擎同时带来了硬件上的过分要求，对游戏可操控性的大幅修正也使得很多玩家难以适应。截至发稿时，CS:S Beta版已经历过Valve数次更新，修正了诸多Bug。希望CS:S在不远的未来，能够对其继续进行优化，令“天下玩家俱欢颜”。

上市游戏热报

■晶合实验室 Lee

这次给大家带来的虽然只有9款游戏，但每款游戏都有更详细的说明。其实，每次做栏目时小编都是斟酌再三才下笔，争取在最短的篇幅里告诉大家最有价值的内容。这9款游戏的水平有些不相上下，80分的就占了5个之多，只要大家耐心地多玩一会儿，就会发现游戏的不少闪光点。另外，本期有3款解谜游戏，其中最值得一玩的是《福尔摩斯探案集——银耳环》（Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring），小编是抱着电子词典过了一把侦探瘾。另外值得推荐的是《诺曼底——最长的一日》（D-Day）和《无限打猎3》（Hunting Unlimited 3），希望大家喜欢。

诺曼底——最长的一日（D-Day）

类型：即时战略
制作：Digital Reality
发行：Monte Cristo
上市日期：2004年8月30日
推荐度：80

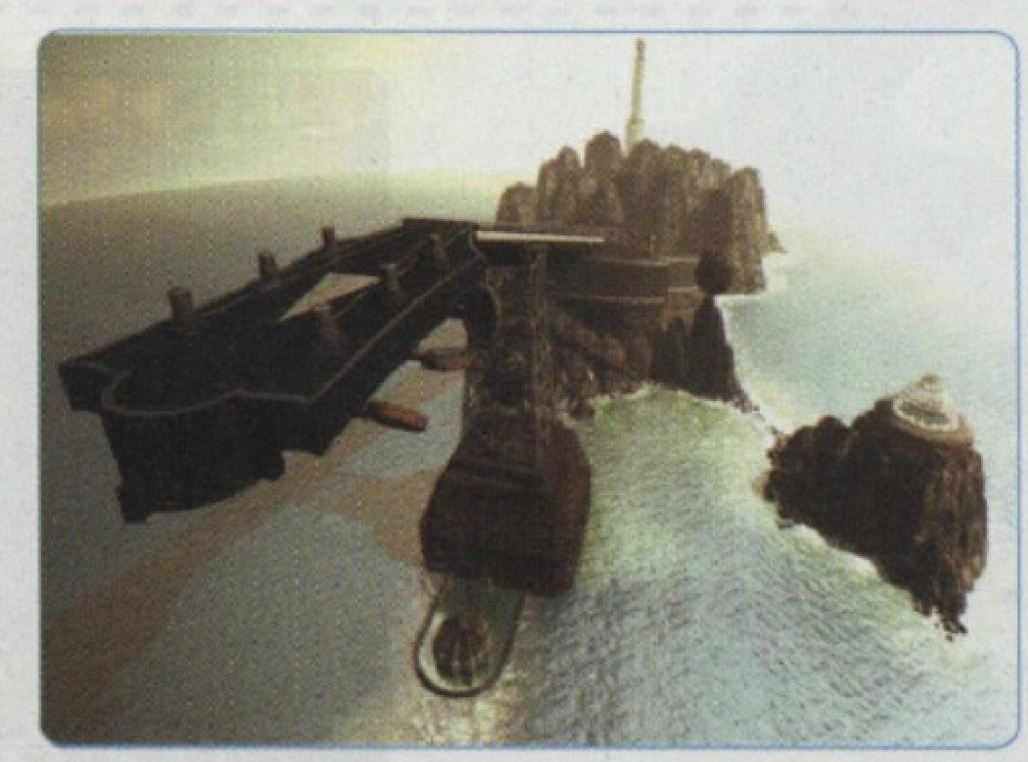
简评： Digital Reality基于二战历史上的著名日子制作了这款游戏。玩家在游戏中需要指挥二战中的盟军去解放欧洲。游戏的方式有些类似《闪电战》系列，所以了解手下的兵种情况并据此制定合理的战术是进行游戏的关键。另外提醒大家，游戏中的医疗兵可以恢复受伤士兵的所有生命。因此，集中优势兵力消灭敌人，并最大程度地保证己方士兵不要阵亡，就可以将损失降到最小。



冒险岛（Alida）

类型：冒险解谜
制作：Cos Russo
发行：Got Game
上市日期：2004年8月23日
推荐度：70

简评： 这大约是个由吉他音乐爱好者和《神秘岛》系列游戏爱好者主创开发的游戏。游戏故事发生在一个吉他形状的名为Alida的小岛上。该岛由一个成功的流行乐队兴建成音乐主题公园，后来随着乐队的解散公园也被废弃，乐队成员在公园里架设了为防止其他人入侵的各种奇怪装置。最后，这些人在岛上生活了一段时间之后，就纷纷不明原因地离开了；只有Arin留在了小岛上，人们再也没有他的消息。现在，玩家就扮演他的妻子Julia前往Alida寻找其丈夫。游戏的开发耗费了5年的时光，并且有着海量的5CD容量。可是和《神秘岛》系列比起来，并没有什么闪光点。5年的时间，各方面的技术都革新很多遍了，没有深厚的开发实力，还是不要做这样无谓的牺牲了吧。



阿尔法黑色零点——无畏协议（Alpha Black Zero: Intrepid Protocol）

类型：第三人称射击
制作：Khaeon
发行：PlayLogic
上市日期：2004年8月27日
推荐度：80

简评： 这是一个使用《英雄萨姆》（Serious Sam）的引擎制作的成功作品。游戏的画面真实细腻，而且较低配置的机器玩起来也很少有迟滞感；整体感觉跟《彩虹六号》系列有些类似，但是在向队员发布命令时，完全没有该系列游戏那样繁琐拖沓，所有命令仅通过5个数字键就能全部搞定。在AI方面，敌人部队的行动和玩家自己小组的行动都表现得非常出色。比如，敌人将手榴弹投掷到我方队员附近时，那么队员将自动寻找掩护，躲避手雷造成的伤害；在交战时，双方都会利用恰当的掩体，包括周围的植物和建筑物，在确保自己安全的情况下，向对方发动攻击。游戏的不足之处在于，战斗中的瞄准不很灵活，还有无法捡取死亡敌人的武器等。



黑暗降临2——脱险（Dark Fall 2: Lights Out）

类型：冒险解谜
制作：XXv Productions
发行：The Adventure Company
上市日期：2004年8月30日
推荐度：75



简评： 这是个由专业冒险游戏发行公司The Adventure Company发行的《黑暗降临——日记》（Dark Fall: The Journal）的2代产品。很多只通过鼠标进行的第一人称解谜游戏，都充斥着一种强烈的恐怖气氛，本作也不例外。玩家需要在这款游戏中的50多个真实场景里，演绎并解开一个由多个支线情节编制而成的鬼故事。游戏给人最强烈的感觉就是孤单，因为小编在里面转了一个多小时，都没有看见一个活生生的人。游戏的画面精细、音效逼真，如果你的英文够棒又有解谜头脑的话，可以尝试一下。

信徒2——精灵的崛起（简体中文版）
(Disciples 2 The Rise Of The Elves)

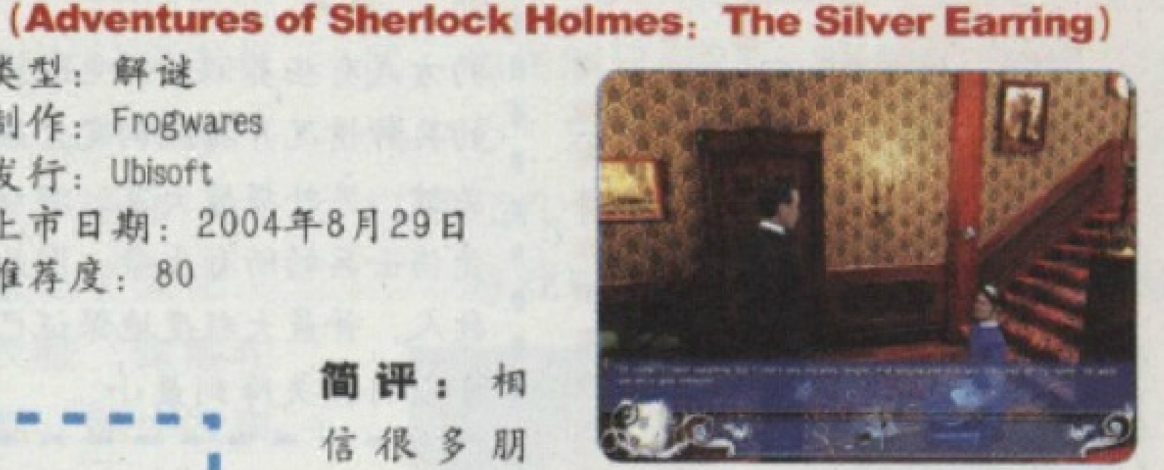


类型：策略
制作：Strategy First
发行：东方娱动
上市日期：2004年8月29日
推荐度：80

简评：这部资料片，让小编想起了《英雄无敌》系列那个增加了元素族的资料片。元素族的出现，产生了一些不平衡的因素，因此，这部资料片并不很成功。而“精灵的崛起”这部《信徒》系列的资料片，在原有4个种族——人类、矮人、恶魔和亡灵外，新增了精灵族——一个由精灵弓箭手、半人马和强大的精灵法师等组成的种族。该游戏的英文版本是2003年年底发售的，在平衡性方面并没有什么问题，因为Strategy First基于这个新种族，对平衡性做了许多调整和变化。这回上市的简体中文版，让不擅长英文的策略游戏迷们也可以好好享受一番了。另外值得赞许的是，这部游戏虽为资料片，但是安装时可以完全抛弃《信徒2》的原盘，可独立安装运行，省去了很多不必要的麻烦。最后提醒大家，如果游戏中很多字不能正确显示，请到东方娱动的主页上下载补丁。

无限打猎3
(Hunting Unlimited 3)





类型：第一人称射击
制作：Valusoft
发行：Valusoft
上市日期：2004年9月1日
推荐度：80

简评：本作虽然只有400MB的容量，但却包含了挑战、自由、射击靶、小游戏模式、自定任务和锦标赛模式；多达25种主次要武器和30种打猎辅助道具；能很好烘托气氛的背景音乐和逼真的音效；活灵活现的各种动物和真实的游戏场景。最让人欣慰的是，此作保留了前作的“子弹时间”效果。

福尔摩斯探案集——银耳环
(Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring)

类型：解谜
制作：Frogwares
发行：Ubisoft
上市日期：2004年8月29日
推荐度：80

简评：相信很多朋友都是“福尔摩斯”系列的爱好者，小编也曾将这部天才作家柯南·道尔的作品通读了多遍。此作品后来多次被搬上荧幕和做成游戏。2000年发售的《福尔摩斯探案集——玫瑰纹身》（Sherlock Holmes 2: Case of the Rose Tattoo），就是其中的成功作品。时隔4年，Ubisoft终于为大家带来了新作。这是小编所见过的最大的“福尔摩斯探案”系列游戏。2CD的容量带给大家细腻的画面，19世纪的伦敦、巴西和印度等超过50个游戏场景。

狮心皇（简体中文版）
(Lionheart ChineseGB)



类型：角色扮演
制作：Reflexive Ent
发行：奥美
上市日期：2004年8月31日
推荐度：75

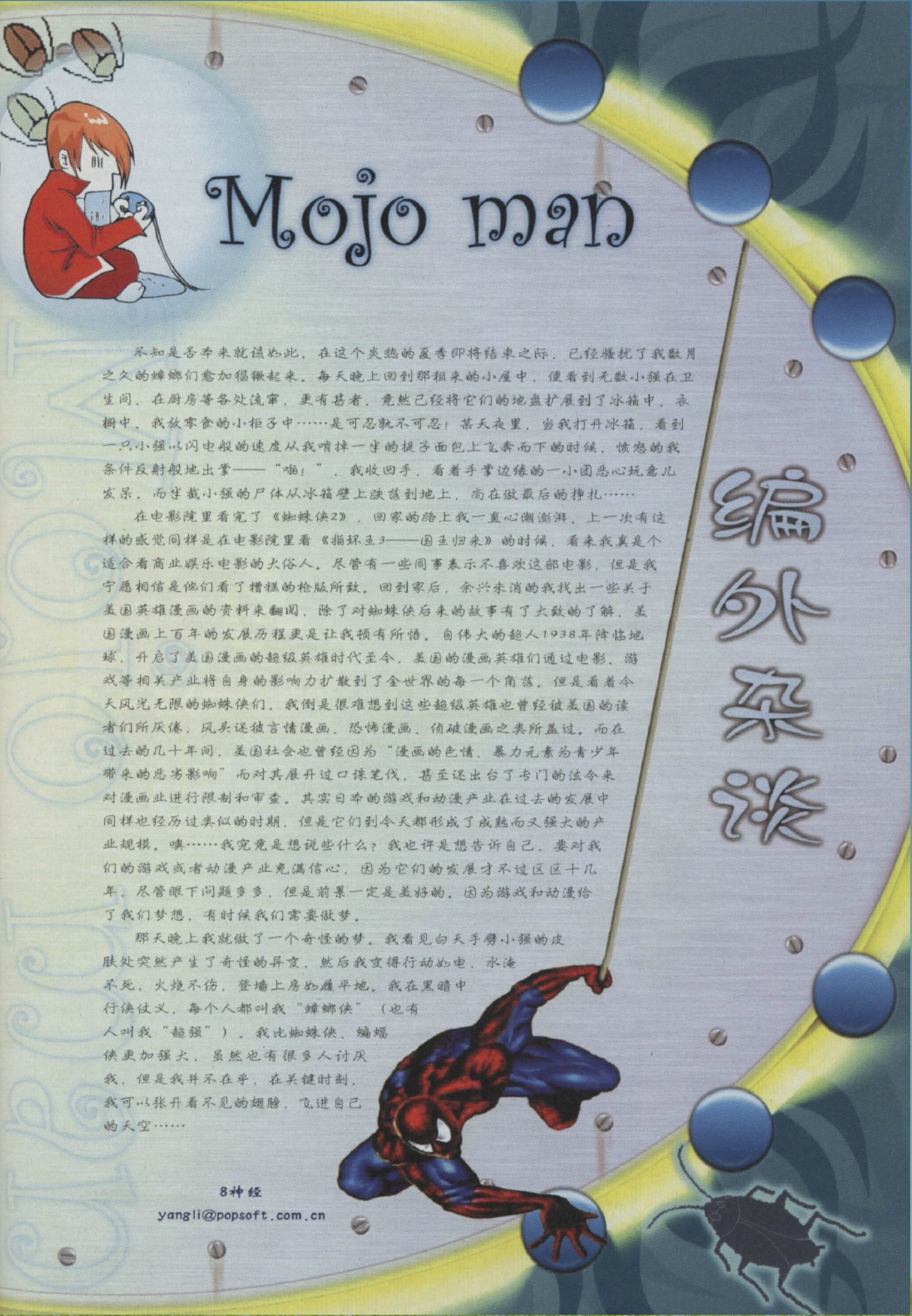
简评：也许很多人会疑心小编将这个游戏的分数定错了。这部由黑岛旗下的公司耗时2年打造的作品，就只赢得75分？小编在这里告诉大家，没有错。去年夏季，小编和许多黑岛的忠实Fans一样，兴奋地进入《狮心皇——十字军遗产》(Lionheart: Legacy of the Crusader)的游戏世界，可是不到5分钟就产生了失望的感觉。游戏最大的败笔，在于其恶劣的战斗系统。该战斗系统，直接影响到游戏人物的职业选择。为什么这么说呢？因为，如果作为纯弓箭手或者法师这类具有远程攻击技能的职业，是几乎无法在游戏里进行战斗的。你心爱的“精灵弓箭手”（或者法师）在还没有对敌人造成伤害之前，敌人就已经狞笑着来到你面前了。而众所周知，这两种职业的角色是不能跟敌人进行面对面接触的。如果黑岛将暂停游戏操作做成类似“博德”或者“冰风”那样，也可以弥补一下这方面的不足。但是很不幸，该游戏在暂停之后，完全无法进行任何命令性的操控。不过，此游戏在剧情任务系统、音乐和技能升级系统方面还是有很多闪光点的。这回上市的中文版，在语句和语法方面有不少错误，不过对游戏影响不太。

混乱联赛
(Chaos League)



类型：体育竞技
制作：Cyanide
发行：Strategy First
上市日期：2004年8月25日
推荐度：70

简评：这个名为Cyanide的法国公司，不知道是出于什么想法制作出了这个古怪的游戏。游戏中，玩家可以选择70位古代神话中的角色，带领队员来进行橄榄球比赛。比赛中可做的事情也非常多，玩家可以选择使用多达170种法术和技巧来使比赛赢得更容易。另外值得注意的一点是，该游戏虽然看起来是体育运动，但是丝毫没有体育精神的体现，几乎不存在竞赛规则，裁判也形同虚设。你可以指挥队员做出许多向对手“亲热问候”的动作，如击打面部、脚踢等，不过你的对手也会同样如此。总之，你所要做的就是不择手段地获得胜利。



Mojo man

编外杂谈

不知是否本来就该如此，在这个炎热的夏季即将结束之际，已经骚扰了我数月之久的蟑螂们愈加猖獗起来。每天晚上回到那租来的小屋中，便看到无数小强在卫生间、在厨房等各处流窜，更有甚者，竟然已经将它们的地盘扩展到了冰箱中、衣橱中、我放零食的小柜子中……是可忍孰不可忍！某天夜里，当我打开冰箱，看到一只小强以闪电般的速度从我啃掉一半的提子面包上飞奔而下的时候，愤怒的我条件反射般地出掌——“啪！”，我收回手，看着手掌边缘的一小团恶心玩意儿发呆，而半截小强的尸体从冰箱壁上跌落到地上，尚在做最后的挣扎……

在电影院里看完了《蜘蛛侠2》，回家的路上我一直心潮澎湃，上一次有这样的感觉同样是在电影院里看《指环王3——国王归来》的时候，看来我真是个适合看商业娱乐电影的大俗人。尽管有一些同事表示不喜欢这部电影，但是我宁愿相信是他们看了糟糕的枪版所致。回到家后，余兴未消的我找出一些关于美国英雄漫画的资料来翻阅，除了对蜘蛛侠后来的故事有了大致的了解，美国漫画上百年的发展历程更是让我顿有所悟。自伟大的超人1938年降临地球，开启了美国漫画的超级英雄时代至今，美国的漫画英雄们通过电影、游戏等相关产业将自身的影响力扩散到了全世界的每一个角落。但是看着今天风光无限的蜘蛛侠们，我倒是很难想到这些超级英雄也曾经被美国的读者们所厌倦，风头还被言情漫画、恐怖漫画、侦破漫画之类所盖过。而在过去的几十年间，美国社会也曾经因为“漫画的色情、暴力元素为青少年带来的恶劣影响”而对其展开过口诛笔伐，甚至还出台了专门的法令来对漫画业进行限制和审查。其实日本的游戏和动漫产业在过去的发展中同样也经历过类似的时期，但是它们到今天都形成了成熟而又强大的产业规模。噢……我究竟是想说些什么？我也许是想告诉自己，要对我们的游戏或者动漫产业充满信心，因为它们的发展才不过区区十几年，尽管眼下问题多多，但是前景一定是美好的。因为游戏和动漫给了我们梦想，有时候我们需要做梦。

那天晚上我就做了一个奇怪的梦。我看见白天手劈小强的皮肤处突然产生了奇怪的异变，然后我变得行动如电，水淹不死，火烧不伤，登墙上房如履平地。我在黑暗中行侠仗义，每个人都叫我“蟑螂侠”（也有人叫我“超强”）。我比蜘蛛侠、蝙蝠侠更加强大，虽然也有很多人讨厌我，但是我并不在乎，在关键时刻，我可以张开看不见的翅膀，飞进自己的天空……

8神经
yangli@popsoft.com.cn



2004年8月1日，一个红色的日子，在游戏圈里出现一个巧合。这一天，比预计的发售日提前两天，id Software雕琢4年之久的大作《毁灭战士3》开始攻占全球玩家的硬盘。作为普通玩家，我们终于可以不再关注网上连篇累牍的报道以及对约翰·卡马克有意无意的神话运动，而是更多地去审视这款游戏本身——一个看上去完全在宣扬华丽图像表现的奇怪的大家伙。这款游戏的热卖与热玩已是不争的事实，甚至在欧美地区，铁杆玩家们可以从游戏器材商店扛回专用的《毁灭战士3》游戏键盘上阵撕杀，这也许是我们周围那些连正版也不舍得去买的玩家难以想象的。不过在遥远的东方，远离狂热的游戏中心，我们可用旁观者的眼平静地看待这款据称要创造历史的作品。为了这篇《毁灭战士3》的评论，我们请来了晶合实验室硬件评测师魔之左手以及知名游戏作者yago分别从技术和游戏性的角度发表他们对游戏的见解。不要惊异于他们可能冒出的那些“大逆不道”的言语，我们可以听听欧美主流游戏媒体之外的声音。





从两个视角透视《毁灭战士3》

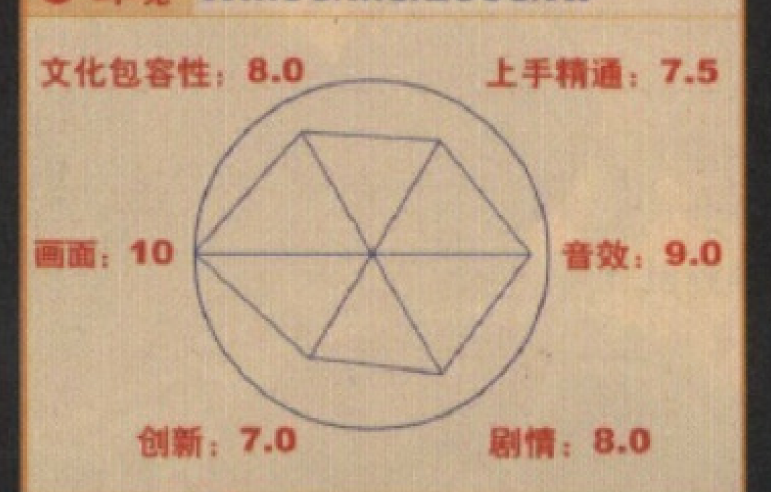
■晶合实验室 魔之左手
贵州 yago

精品 总评 8.5

强大的图形引擎将FPS游戏的画面表现力提升到了新的高度，并成为今后同类作品的样本。

在游戏性上并无太多创新，缺乏持久的吸引力。

- 制作 id Software
- 发行 Activision
- 载体 CD×3
- 类型 主视角射击
- 语言 英文
- 环境 Win98/Me/2000/XP



魔之左手：光影的盛宴，OpenGL的复兴

OpenGL引擎的窘境

我们把目光拉回到几年前。在早期3D游戏的发展中，因为OpenGL是一种跨平台的3D图形API，因此基于OpenGL的游戏引擎在跨操作系统甚至跨平台发展方面明显优于Direct3D，例如《雷神之锤III》（以下称Quake III）便可在Linux等多种平台上运行。而在近期，因为DirectX的长足发展以及专业游戏机市场的压力，游戏玩家更加关注的是Windows系统与游戏主机间的跨平台移植能力，OpenGL在这方面并没有明显优势。

尽管作为OpenGL引擎具有灵活性好、便于修改和扩展性好的优势，但相当长的时间以来，因为大部分引擎开发者倾向于使用开发相对简单的DirectX，因此从Quake III以来，OpenGL仅仅依靠着Quake II/III引擎在玩家和显示芯片厂商中保持着影响力，尽管有创造了Mod神话的《反恐精英》系列，有引起很大反响的《重返德军总部》、《荣誉勋章》、《使命召唤》等游戏，还有EA这样的巨头仍然不断在挖掘Quake III引擎的潜力，但在DirectX的强大压力下，OpenGL已明显处于劣势。除了开发者外，3D游戏另外两支最为重要的推动力量——显卡厂商和玩家也逐渐失去了对它的兴趣，大家可以注意自己的显卡包装盒上，在那大大的、以醒目颜色和字体印制的“支持DirectX X”的下面，是否注明了支持OpenGL的版本，甚至只是提及硬件支持OpenGL呢？

唯一能改变OpenGL现状的游戏，只能来自一个地方，那就是——“id”。

很多玩家应该还记得那届E3上，在大屏幕上展示的让人难以置信的3D实时图像，来自《毁灭战士3》（以下称Doom3）的游戏画面。当然，包括本人在内，很多人认为这只是CG视频而已，然而随后出现的泄漏版却毫无争议地确定了这一划时代游戏的存在。泄漏版提供的测试功能没有让人产生任何兴奋的感觉，因为当时的顶级显卡NV25和R250在这一测试中表现得实在让人无法满意，顶级显卡在640×480分辨率下仅能达到60多帧的现实，无疑从另一方面刺激了ATI和NVIDIA两大显示芯片厂商，促使其在新一代产品中加强OpenGL性能。

意外的惊喜

尽管作为id的一贯作风，或者说是大牌制作组的一贯作风，Doom3也出现了延期，不过好在2004年8月相当“准时”地推出了（这种大作才延期几个月，已经算是遵守时间的表率了）。一时间Doom3的名字大量出现在了所有游戏网站的头条位置，也成了各大破解下载网站的头名……更加出乎意料的是，很多玩家反映自己的中档电脑在较低的设置下，也完全可以流畅地执行正式版Doom3，很明显，id对游戏的优化非常成功。当然，作为一名测试人员，笔者也发现在采用High Quality甚至更高设置时，它仍然无愧为目前最强的硬件杀手之一，只有最高端的系统才能满足高级玩家（包括职业玩家）1024×768分辨率下100帧/秒的起码要求。更加夸张的是，如果玩家尝试以高于游戏帧数控制的速度执行Doom3，例如执行Timedemo命令，就会发现无论多么强大的系统在载入新3D元素，如贴图、光影、燃烧爆炸等效果时都会出现明显的停顿现象。

Doom3，3D引擎之王

也许很多玩家在Doom3通关之后会对这款游戏产生不少质疑，其游戏情节、关卡设计、场景设计等似乎都存在着相当多的问题。我在一些相关论坛上逛了逛，发现引起质疑最多的是其黑暗场景明显过多——有人认为这是为了弥补其图像质量上的缺陷，也有人认为是为了炫耀其光影效果（当然也因此引起了对“为什么22世纪的火星基地中居然没有夜视器材”这一游戏情节硬伤的讨论）。相信亲手通关了这款“打着手电找怪物的游戏”（摘自某网站的论坛）的玩家，在看到这一问题时，会毫不犹豫地选择后者。id在这款游戏中并非在遮掩着什么，而是很明显地卖弄着他们3D引擎设计的功力。

与近期另一款“带着夜视镜打怪物”的DirectX 9游戏相比，Doom3确实过于着重室内场景，缺乏沙滩大海、树林草地一类养眼的风景，但不可否认的是，Doom3构建的场景在质感上是明显超过前者的。尽管Direct3D通过VS（顶点渲染）和PS（像素渲染）引擎、贴图压缩技术，理论上可以生成非常逼真的草地和树叶，但迄今为止，笔者没有见到任何一款上市游戏的叶片生成质量超过3DMark03的第4个场景Mother Nature。这些游戏中只有纸片一样没有厚度的叶片生长在地面和树枝上，近地生长的小草则完全贴伏在地面（贴图）上，缺乏起码的立体感。当然，Doom3是否能生成足够逼真的自然景观场景也很难说，不过目前看来id也许是明智地放弃了对这些效果的追求，而是营造更加真实的室内场景，然而对3D场景真实性的追求不可避免地需要大量的建模、高品质大容量的贴图，这就是采用Timedemo命令快速播放Demo时出现停顿感的原因。

前面已经提到过，作为一款没有什么内涵且有明显硬伤的游戏而言，Doom3实在不应该算是完美的游戏，不过对id和玩家来讲，Doom3的意义远远超过了其作为一款游戏本身的成功与否，它提供的这款超级引擎无疑将成为近期最受开发者欢迎的产品。我们期待的是新的《半条命》（基于Quake II引擎）、《反恐精英》（基于Half-Life引擎）、《重返德军总部》（RTCW，基于Quake III引擎）、《使命召唤》（基于RTCW引擎）等采用华丽的Doom3引擎，拥有出色创意和完善情节的产品。而在Doom3及其可预见的后续产品的压力下，显示芯片厂商将不得不重新关注其产品的OpenGL表现，特别是一些在这方面仍然有明显欠缺的厂商，如果不能改善其相关性能，很可能会再一次被游戏市场所抛弃。


细节表现如此细腻的怪物，完全是即时演算的产物，显示图像引擎的强大。


品种繁多、造型怪异的未来派枪支。


怪物很好地营造了恐怖气氛。


许多时候不得不用手电筒来探路。


Doom3几乎所有的情节都发生在室内，这使得游戏避免了象《孤岛惊魂》那样被批评“场景过于虚假”的尴尬。

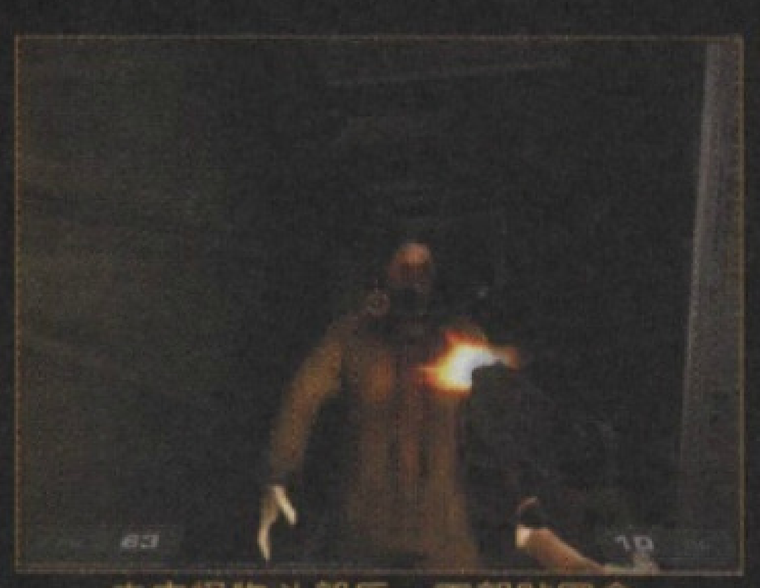

大多数怪物是Doom怪物的“复刻版”。





在不开反锯齿效果、调低材质质量之后，目前的主流PC大多能较流畅地运行Doom3。

yago：只救灵魂，不救肉体



击中怪物头部后，面部贴图会发生变化。

在单机游戏一片凋零的今天，约翰·卡马克的Doom3俨然有望成为拯救单机游戏的勇者之一。囊中羞涩的低阶玩家们满怀憧憬地浏览着一篇又一篇有关这位硬件杀手的专题报道，而大量资深的程序员则在喋喋不休地从技术角度盛赞Doom3的历史意义，即便是已通关的玩家中既有破口大骂游戏中黑得伸手不见五指的，也有捂住胸口自称小心肝被吓得扑通乱跳的。众说纷纭中的Doom3到底是怎样的一款游戏呢？它是否有资格成为游戏史上的里程碑，如同《刺杀希特勒》、Quake III 等前辈那样受到万人敬仰呢？

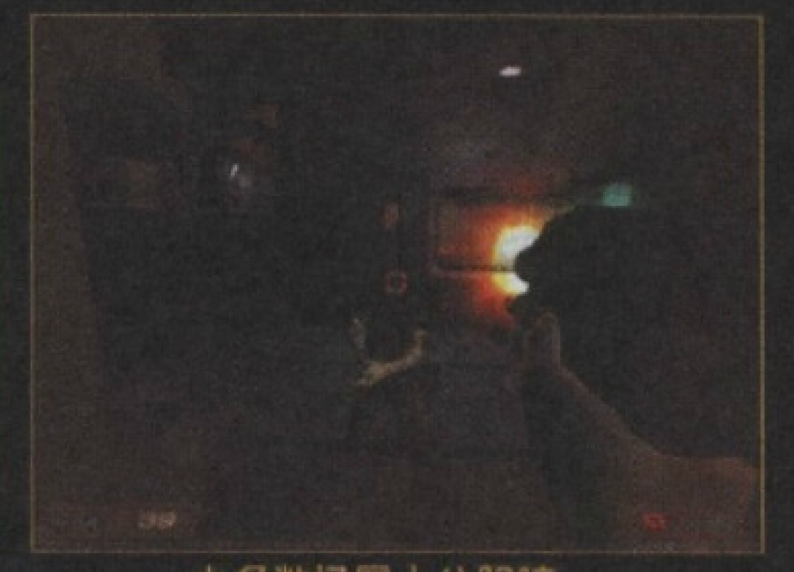


在有大量光影、燃烧爆炸效果出现时，和《孤岛惊魂》一样，即使顶极配置也可能出现短暂的画面停顿。

在笔者看来，作为游戏而言，Doom3只能算是一款华丽的时尚噱头。过多地探讨它在视频技术上无可争议的领先优势对大多数玩家来说毫无意义可言，id Software带给我们的并不是一款测试显卡的应用软件，Doom3首先应是游戏，不是Benchmark之类的测试软件。那么这款游戏带给了我们什么？论画面，我们的确看到从未见过的光影效果，虽然经常黑得分不清东南西北，但据说这样才能真正体现其图像引擎的功力；论故事，孤胆英雄除妖救世界（火星）的老套情节，表现手法为杀怪——找钥匙——开门——杀怪，反复循环直至放倒最终Boss；论枪械，它和10年的Doom2相比没有太多变化，唯一增加的手电筒并不具备武器效果，它更多是炫耀光影效果和烘托恐怖气氛的重要道具；论惊悚，Doom3明显有模仿《生化危机》之嫌，但在强大引擎的帮助下它毫不费力地做到了青出于蓝而胜于蓝。僵尸和怪物们总在最不可能的时刻从最不可能的角落突然扑出，漆黑中身边不时传来喘息声、怪笑声，还有尖叫声，玩这款游戏如果没有开环绕音效或戴上高质耳机简直是一种不可饶恕的罪过。而谈到多人模式，各种武器发射的绚丽效果都无法掩盖一个不知是荒唐还是滑稽的事实：Doom3的大部分多人地图最多只支持4名玩家联机，当网络射击FPS都在纷纷把100人大战作为目标时，卡麦克的这一做法只证明了他无意让Doom3取代《反恐精英》。



枪的手感有些偏软。



大多数场景十分阴暗。

在经历了不计其数的血污和恐怖之后，所有人都会为这份刺激的经历而感叹，但又有多少人会选择从头再来一遍？单机游戏的重复可玩性决定了它的生命周期，你是否会在两个月后仍然沉迷于火星和地狱的战斗中？对那些津津乐道游戏里超精细质材的高人们，我非常怀疑他们是否会用一整天的时间紧盯着墙上的一块水渍或某根锈迹斑斑的铁管，除此之外什么也不做，而且我更怀疑他们居然能从这样的举动中获得超凡脱俗的乐趣。Doom3的真正意义在于，卡马克提供了一个前所未有的强大引擎，他为这个引擎披上了一件叫Doom3的俗气外套，他的同行们从中获得巨大震撼和无穷启迪，而他的崇拜者们则在通关后很快把这款游戏忘掉了。但是，Doom3的引擎却不会被遗忘，不要忘了出自《半条命》的《反恐精英》，也不要忘了基于Quake III的《荣誉勋章》。对于单机业界来说，Doom3的降临可谓只救灵魂，不救肉体。卡马克没有带来惊世骇俗的游戏，但他却给了后来者一个巨人的肩膀，我们期待尽快看到踩在巨人肩膀上出现的那位新救世主。

SUMMERGAMES 2004

经过16天的激烈鏖战，第28届奥林匹克运动会8月30日在奥林匹克的故乡——雅典落幕，中国奥运军团不仅摘取了63枚奖牌，更以32枚金牌的良好成绩荣登本届奥运会金牌榜次席，这也是我们在奥运会历史上取得的最好成绩。在举国欢庆之时，不少游戏玩家也开始在电脑上寻觅起应景的奥运会游戏，但有别于往常重大体育赛事举行之时就会有大量对应题材电脑游戏纷纷推出的情况，面对着热火朝天的第28届奥运会，全世界的游戏开发公司都仿佛熟视无睹，市场上难寻到相关的游戏作品。细一探究，才发现财大气粗的SCE（索尼电子娱乐）早在年初之时就已取得了第28届奥运会的游戏制作独家版权，但SCE只在PS2游戏机上推出奥运会相关游戏，电脑游戏玩家也就无从下手了。不过值得庆幸的是，尽管官方正式授权的奥运会游戏独家制作权已花落SCE，但非官方正式授权的奥运会游戏仍大有可为，于是2004年8月《夏季奥运会2004》（SummerGames 2004）推出了！





键盘上的奥运会
——《夏季奥运会2004》

■上海 善良的大灰狼

小游戏里的大奥运

尽管没有一纸国际奥委会官方的明文授权，但Surfside Games公司仍然希望在电脑里展现雅典奥运会的精彩，因此虽然相比SCE《雅典2004——奥林匹克运动会》游戏中提供了25个田径类体育项目，《夏季奥运会2004》官方新闻中标称的8个比赛项目不免小气，但结合游戏不足200MB的容量，相信即使是挑剔的玩家也不能抱怨太多。

或许是对比赛项目的界定，游戏设计者有着不同的看法，因此官方新闻中的8个比赛项目如果按照类型划分，只有短跑、跨栏跑、游泳、跳高、射击5种，但如果根据跑步和游泳的距离长短来细分却又不止8个，让人颇有些摸不着头脑。和现实的奥运会一样，玩家必须以国家代表的身份出战，但不知是否因为没有获得官方授权的缘故，《夏季奥运会2004》中并未提供201个参赛国供玩家选择，只是象征性地列出了37个国家，中国当然名列其中，自然代表中国队出征也就成了每一位中国玩家选择这款游戏的最大理由。

键盘上的奥运会

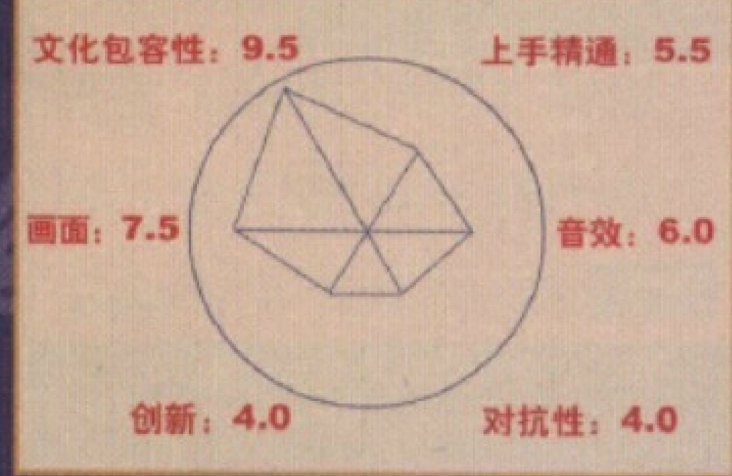
对于大多数的玩家来说，体育游戏的最大难点在于操作。也许每一位游戏设计者都希望尽可能真实地模拟体育运动的每一个细节，因此通常的体育游戏中，玩家要想迅速地上手游戏，除了熟读键位手册之外别无他法。奥运会作为一个涵盖了28个比赛项目的体育盛会，要想真实地模拟出每一项比赛，游戏的操作无疑将比驾驶战斗机还困难，于是为了让玩家能迅速上手，《夏季奥运会2004》中一改以往体育模拟游戏追求真实的设计思路，将简单上手作为首要考虑，对应的游戏中玩家要控制运动员进行比赛只需用到“空格键+方向键”，即使是第一次游戏也能轻松上手。

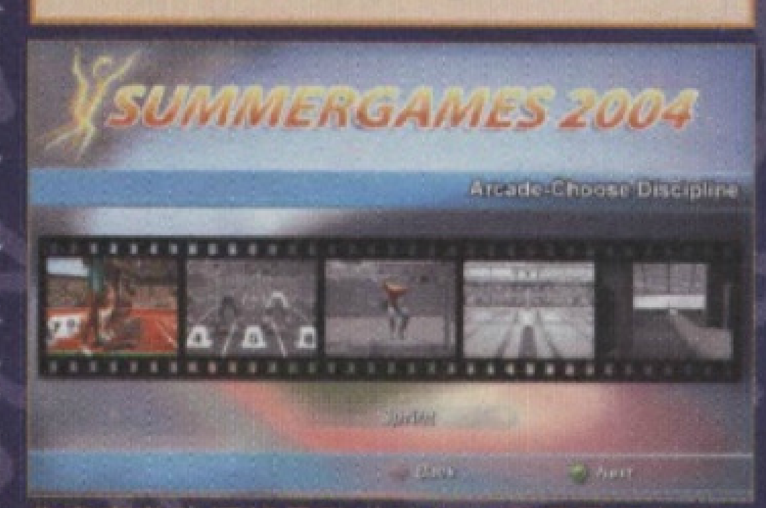
当刘翔以平世界纪录的佳绩夺得男子110米栏冠军时，你知道他的体验吗？相信一定很累，如果说现实的运动员通过发挥身体的极限去挑战人类的运动记录，那么当玩家控制着虚拟的运动员去创造新的世界纪录时，同样要付出一定的劳动，那就是疯狂的键盘敲击。尽管不少玩家都曾有过用键盘疯狂搓招打格斗游戏的经历，但相比《夏季奥运会2004》，前者实在算不上什么，有玩家说过Surfside Games公司一定是得到了键盘生产商的赞助才推出《夏季奥运会2004》，如果你已体验了游戏，一定会认同

凡品 总评 6.0



😊	包括短跑、跨栏跑、游泳、跳高、射击等5项奥运会项目，上手操作容易。
☹	比赛项目和参赛国家的选择不够丰富，简单粗暴的操作设定极易造成键盘损坏和手部疲劳。
制作	Surfside Games
发行	Surfside Games
载体	CD×1
类型	体育
语言	英文
环境	Win98/2000/XP

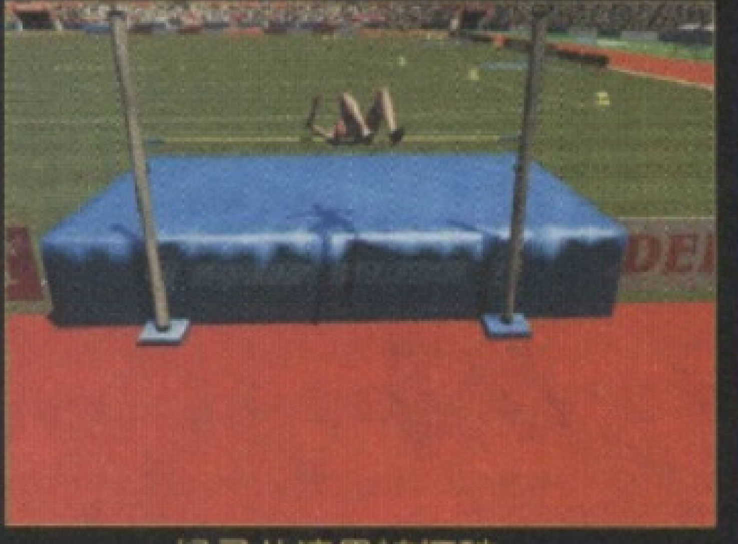


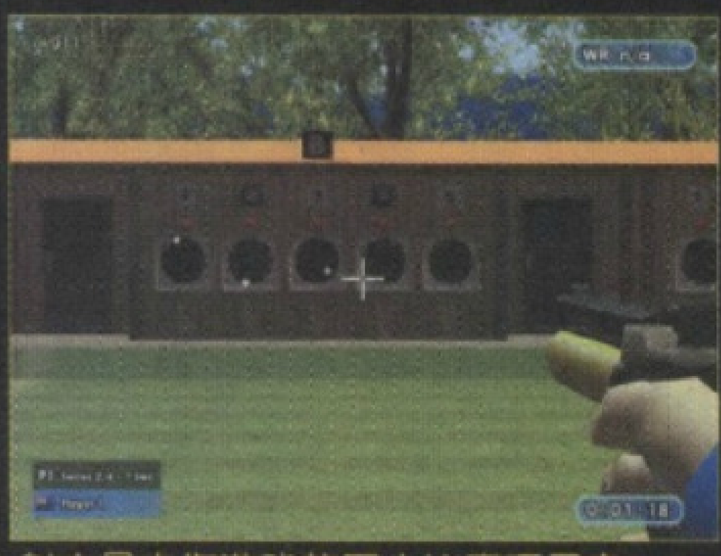


非官方游戏授权导致游戏的比赛项目只有5种。


热闹的赛场让人仿佛来到了夏季的雅典。

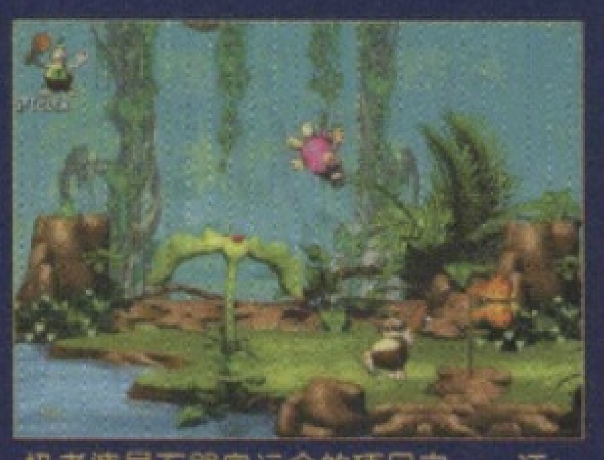

碧波荡漾的游泳池等待着选手们。


纪录从这里被打破。


射击是本作游戏的五大比赛项目之一，唯一遗憾的是手枪做得实在太难看了。


第一个冲刺到终点线的一瞬间！


中国选手再度以优势领先。


扔老婆是石器奥运会的项目之一，汗！


骑着恐龙比赛（石器时代奥运会）。

这种观点。在游戏提供的短跑、跨栏跑、游泳、跳高比赛中，对于键盘的点击速度直接关乎玩家的比赛成绩。因此如果想要在游戏奥运会中重现中国奥运军团中精彩的一幕或是创造新的纪录，一定不要忘记准备两套以上的键盘。如果很不幸你刚买了新的键盘，那当五星红旗飘起的一刻，你一定付出了许多……

身临雅典



体育的快乐来自运动的快乐，运动的快乐源自汗水与泪水，身临雅典奥运会，除了比赛项目的展开之外，最重要的莫过于游戏画面的真实，也许是容量的限制决定了游戏不可能如SCE《雅典2004——奥林匹克运动会》一般，将雅典赛场内外以动画的形式向玩家展示，但对应的赛场内如照片一般真实的画面却仿佛真让人来到了雅典。

尽管没有着大作级游戏的身段，但如果你有一块时下流行的显示卡（如ATI 9550等），那么《夏季奥运会2004》展现出的画面显然会超出你对于小品级游戏的定义。从田径赛场红色的塑胶跑道到游戏馆内碧波荡漾的泳池，都很容易让人产生投入感。但可惜运动员的造型太过单一和相似，观众席上的观众全部采用照片拼图，运动服上有着游戏文字的标识，这些都不时在提醒玩家，这只是一款游戏。画面的出色保证了游戏环境的营造，音效的单一却让比赛的气氛稍微缺失，游戏中只有裁判喊的预备声和背景的喧闹声，如果能加上解说员的声音，效果无疑会更加真实。也许是为了弥补音效的问题，尽管没有官方的许可，但游戏却依然采用了本届奥运会的主题音乐，十分配合游戏的奥运会主题。

不过，游戏带给我最遗憾的地方还不是以上所举，而是作为一款以竞技为主题的游戏，《夏季奥运会2004》居然没有联机对战的功能！这也让玩家失去了相互较量一番的乐趣。对于许多玩家来说，这是难以原谅的，也导致游戏只能成为一款真正的应景之作，缺乏更长远的生命力。

石器时代奥运会



由于SCE对雅典奥运会游戏制作权的独占，除了上面提到的《夏季奥运会2004》之外，几乎再无同题材的电脑游戏可寻。不过，面对玩家对奥运题材游戏的渴求，未获得奥运会官方授权的游戏开发公司当然也不会坐以待毙，在《夏季奥运会2004》之外，Asylum Games公司的《石器时代奥运会》（Stoneage Foolympics）也随之浮出水面。

这是一款横版过关游戏，对于现今绝大多数的电脑游戏玩家来说，相信这已是一个古老的概念。游戏中玩家控制着一位长相类似《模拟邻居》中恶邻的原始人主角，挥舞着巨大的石棒在高低不同的障碍间前进，不时通过《打企鹅》的方式将自己肥胖的老婆或凶猛的恐龙，用大棒子挥出去以获得距离远近的分数，十足恶搞的选题。和《夏季奥运会2004》一样，《石器时代奥运会》也是一款不足200MB的小品级游戏，唯一不同之处在于，后者借助于久违的横版关卡设计和搞笑的2D卡通人物造型，以及稀奇古怪的比赛内容，让人仿佛又回到了当年红白机上《马里奥》、《冒险岛》的时代。需要提醒的是，由于开发公司的缘故，《石器时代奥运会》建议采用德文语系安装，英文安装后经常容易报错无法正常进入游戏。

奥运会，4年一度的体育盛会，也是全世界人民共同的节日。如果你也曾守在电视机旁为中国奥运军团加油，为一枚枚奖牌而激动，同时更希望在电视之外，能体验到互动娱乐的奥运会游戏，那么《夏季奥运会2004》和《石器时代奥运会》无疑将是你可以选择也是唯一能选择的奥运会电脑游戏，虽然它们仅仅是小品级。



二战英雄

■湖南 游侠/天弈（本刊特约作者）

《二战英雄》融合了多款游戏的特点，为人们带来了久违的创新的清风。直观上，其画面的精美程度已超越了《突袭》，如果你知道这是三维场景与二维场景的对比，是不是很惊讶呢？游戏中的战争道具和《战地1942》一样取材自二战中的真实模型，而且都能被改变，比如坦克撞倒墙壁、燃烧弹烧光树叶。当你直接控制某个单位时，几乎就是《战地1942》的第三人称视角的微型克隆版。它的核心游戏性则类似《盟军敢死队》，完全倚靠小范围打配合的战术运用，每关仅指挥3～5个部队单位。该作以二战欧洲战场上数个成功的敌后行动为题材，构造了4个战役。

精品 总评 8.5

制作	Best Way
发行	Codemasters
载体	CD×2
类型	即时战略
语言	英文
环境	Win98/Me/2000/2003/XP

文化包容性：8.5　上手精通：8.0　画面：9.5　音效：8.5　创新：8.5　剧情：7

配置要求
CUP：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：256MB
显卡：32MB以上
硬盘：2GB

一、卡秋莎

·Chepel村

部队沿大路行进，在拐弯处布置防御阵势：坦克摆在路上，士兵藏于侧翼的树丛中，部队AI设为自由开火。装甲车趋前诱敌，并适时退回来。直接操作坦克，打击来犯的敌装甲车，再收拾士兵。稍后，利用坦克炮射程远的特点，打掉村口的几门炮，再用诱敌法肃清村口之敌，即便如此，闯入村内仍是非常危险的。将坦克开到道路右侧的河边，从这儿往村里渗透、试探，并在村外布置防御阵势。经过多次试探、诱敌、消灭多批敌人后，可缴获敌方的坦克。建议4人开主坦克、2人开缴获的坦克、2人开装甲车，2坦克守在村口之外，装甲车进村继续诱敌。在村中央敌指挥部处，敌人的反击比较强烈；当敌步兵很多时，可用HE弹轰击。对付躲在教堂里的敌兵，可在坦克炮摧毁其屋顶后，派兵扔手雷进去。上村口左边的山坡，树丛中隐藏着两门敌炮，摧毁之。清除各处残敌后就过关。整个过程中要特别注意的是坦克的耗油问题。由于油站在村子的左上方，离得较远，因此从废弃坦克中取油就是必须的了。

·修道院

2名士兵只配备了手枪，先装备上。初期的目标是要迅速赶到修道院，与空降兵会合。推进的要点是借助树木的掩护和两士兵的配合，一人冲向树木的同时，直接操作另一人为其掩护，消灭沿途的敌兵，注意从敌人身上搜刮弹药和枪支。抵达修道院入口时，敌装甲车会赶来增援，用燃烧弹对付之。冲入修道院的困难不仅在于其庭院中的众多敌人，还在于身后不断地有增援的敌兵出现。借助庭院中的几处树木强行往里冲，然后朝庭院中央花坛扔手榴弹。2人先后跑到入口左边的树木中，留1人挡敌，另1人冲到空降兵所在地，达成会合。此时敌人大举反扑，从多个方向冲过来。消灭大部分敌人后，尽快冲出修道院，否则，敌坦克到达就难以生还了。只要3人进入修道院外的树林中，就安全了。下面要做的是消灭河流旁的守敌，这相对容易些。之后，游过河流，行至撤离点。

·末班车

多利用树丛的掩护，而不要钻进房屋，那样易被巡逻兵发现。3人错开站位，使得相互之间能照应上。发生战斗时主要操作1人，另两人掩护。战斗结束后，捡弹药武器以供补给。推进的步调慢点，以免招来大批敌人，也避免惊动敌装甲车和坦克。逐块区域消灭敌兵，推进到火车司机Dudkov藏身处（庭院中有个稻草人）并不困难，但切不可马上过去，需先消灭场景左侧备用火车站里的守敌。难点在备用火车站的入口，不可让哨兵跑掉，否则主干铁路上方的敌坦克将过来检查。对付的办法是派1人爬行、靠近哨站，掏出手雷并启动之，待显示的圆圈只剩半环时扔向哨兵……继续爬行，进入备用火车站的院子，用手雷干掉营房里的敌兵。随后派人接应Dudkov。他自动走向火车，4分钟过后，火车就出发。在此期间必须抵挡住敌人的攻击，并全部及时爬上车。火车载着一行人，自动驶离这里。

常用操作键

End：直接控制
C：以所选单位为屏幕中心
M：小地图
O：查看任务目标
I：查看行囊装备
Tab：装备/目标高亮显示
Pause：暂停
鼠标左键：选择、开火、点命令按钮
鼠标右键：取消选择、下一个武器
空格：站立/趴下
H：用绷带加血
按住鼠标滚轮后转动鼠标：视角旋转
数字小键盘+：装弹
数字小键盘3：放大
数字小键盘Del：缩小
U：使用物品
E：退出载具
X：检查物品
D：丢下物品
Ctrl+数字1～9：编组

·偷窃

别被关卡名称误导，要过此关，几乎要消灭所有敌人。本关大体分两个阶段，先沿着铁路笔直朝前，到尽头缴获卡秋莎和火车头，接着消灭另一条铁路线两侧的敌人。初期，用狙击步枪打掉出发点左前方哨站处的机枪兵，并派人摸过去操持该机枪，可消灭大量敌兵。另2人先躲在木堆后防御，再沿铁路左侧前行，过哨站，到铁路尽头，以狙击步枪远攻、冲锋枪近战、手雷炸障碍物后之敌的方法，肃清守敌，小心车站右侧的机枪手。接下来动手打通撤退路线，派人爬上塔楼，操持机枪，从而对下方形成火力压制之势。另2人配合推进，到拐弯处以手雷消灭藏于铁路左侧屋中之敌。在靠近出口大门的敌指挥部处有辆坦克，派人搜寻得到反坦克手雷，


敌指挥部处的抵抗较强烈。


火车自动驶离。

靠近坦克，隔着房屋将手雷扔过去……消灭残敌后，派人进驻火车头，开动它与装载卡秋莎的平台连接上（在铁路岔路的地方，需拨动轨道转换开关），并拖动它往出口大门移动。其中，在火车倒入车站时，需直接操作火车继续往后倒退（火车不能自行完成），但切忌倒退太多（否则将发生爆炸），直至旁边的轨道转换开关能被士兵拨动。最后，开着火车驶出大门。

·Prisbib车站

车旁的两口箱子里有1把狙击步枪和1把专业狙击枪，后者威力大、射程远，先用它打掉铁路前方坡上的机枪手，然后大伙持手雷和冲锋枪埋伏于火车旁的树林中。当敌人开来1辆火车时，趁众敌下车之际扔手雷，过程中要保证有1人攻击火车头前面的武器平台，否则将遭到强大的火力压制。消除卡秋莎被劫持的危险后，3人配合行动，推进到场景左下区（以出发点铁路前方为上方）的敌营门口。派1人拿狙击枪绕着营地外围转一圈，打掉哨塔上的机枪手和视野内的其他敌人。若有敌出来巡查，则换冲锋枪消灭之。然后队员们从正门进入营内，让1人爬上哨塔，以强大的机枪火力控制住局面。另2人则搜寻并消灭残敌。接着，1人到铁路出口大门外操持机枪，2人去接应装载卡秋莎的火车（途中要拨轨道转换开关），将其开入军营，机枪手阻挡追兵。派人乘上卡秋莎，发射5次火箭，轰击场景右上区的敌坦克群，首先保证摧毁活动着的坦克。一行人再去场景左上区，在一房屋旁袭击3名敌兵，夺取那儿的坦克，进而消灭附近的敌人。在这儿的物品堆中找到许多炸药包，全都收集起来。乘坦克到场景右上区转，AI设为自由开火，轻松肃清残敌。再用炸药包摧毁剩余的空坦克，最后乘坦克回军营，击毁卡秋莎。


绕到卫兵屋的入口处。


登陆滩头。


炸毁岸炮。

二、美洲计划

·灯塔

从水中游上岸，躲到篝火旁的树丛中，以无声手枪击毙两巡逻兵。摸到灯塔卫兵屋的后面，以飞刀干掉巡逻兵。再经由灯塔正前面（即靠近海的那侧）绕至卫兵屋旁，把握时机，用飞刀摆平站在门口的敌兵和进出屋子的巡逻兵。转身用手枪击倒坡上操作探照灯的敌人，然后坐上俯视海滩的枪塔，用它凶猛的火力封锁住卫兵屋的出口，开火引诱并消灭冲出来的所有敌人。下去乘巡逻艇，调整位置以使其正对着场景中央的浮动探照平台。两枚鱼雷发射过去，摧毁浮动的探照灯，所有这些行动都须在15分钟内完成。巡逻艇开至滩头，士兵登陆上岸，与队友会合，抵挡冲来的众敌。然后3人相互配合，以狙击步枪为主要手段，杀入坑道，在坑道内的作战则依靠冲锋枪和手雷。先右转，试图控制哨塔时碰到一整车敌兵，以手雷灭之。肃清岸炮旁的敌人，在物品堆中找到炸药，用它炸毁岸炮。接下来去场景左上区，在坑道上方的树丛中行动，以狙击步枪击毙所有哨塔上的机枪手，进而爬上哨塔、控制机枪，可大量灭敌。即便如此，碉堡、房屋里还躲着不少敌人，用手雷炸或直接冲进去的办法消灭他们。进攻岸炮时，无法将其炸毁，但可打死操作它的士兵。控制岸炮，开炮击毁灯塔。随后搬几发岸炮炮弹放于岸炮旁，扔手雷过去，利用炮弹爆炸可摧毁岸炮。最后，一行人由上方的道路离开。


从营外射杀哨塔上的机枪手。


袭击敌兵，夺取坦克。

·会合

往右前方走（以出发点为场景左下区），不难推进到间谍


以火箭筒攻击敌装甲车。


攻入小村庄。

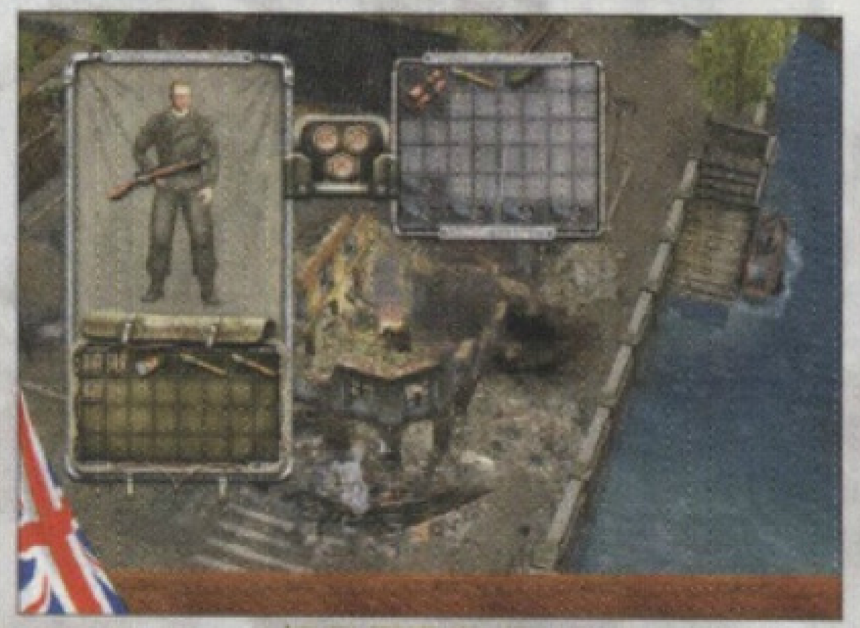

跟着狗穿越沼泽地。

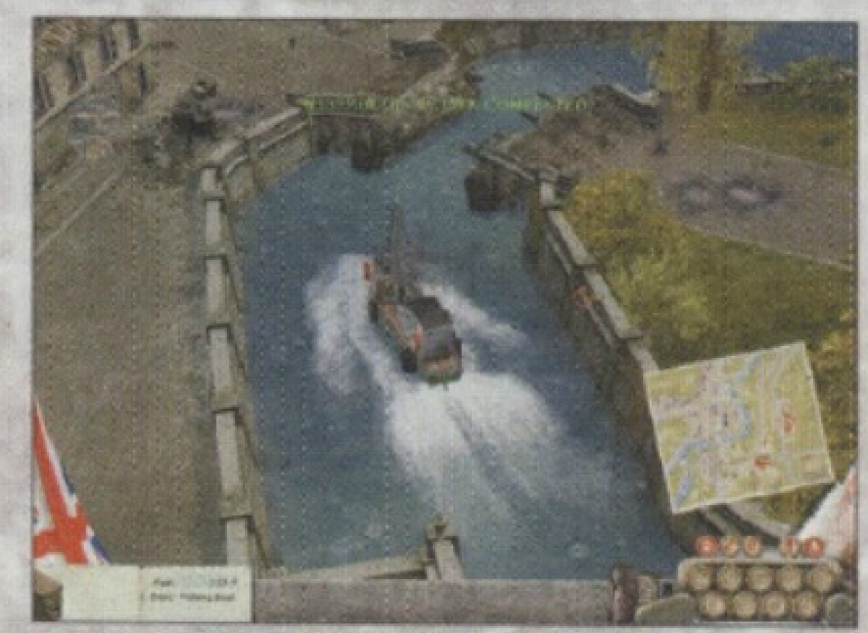
藏身的地方（庭院中有口水井）。敌巡逻摩托车总往这儿增援，是打不完的。乘其增援的间隙，冲入两屋内，发现中了敌人的埋伏，原来间谍已被捕。回到出发点，须前行过桥救人。先用狙击枪击倒道路右侧的防空炮之敌，再夺取道路左边废墟后的轻型坦克（袭击守敌的方法是，狙击掉一个后，待另2人过来检查时，凭手雷和机枪的配合将其击毙）。乘上坦克并过桥，引出敌人后就退回到场景左下区，并朝过桥的敌人开火，就这样反复利用坦克的机动性来灭敌。在花坛左转，救下正被押往刑场的间谍，让她进入坦克（她不太听指挥）。继续发挥坦克的机动性，消灭场景上方第2座桥上的守敌，其中在对付坦克时，可用在左下区作战时捡到的火箭筒摧毁之。到花坛右下方的废墟中（燃着一堆火）找得炸药（还有反步兵雷，都拿上），用它炸毁第2座桥。最后到船坞，所有人乘船驶过断桥。

·坠毁点

道路右边的沼泽地切不可随意踏上，否则淹死。沿道路推进，用狙击步枪打击埋伏之敌，引来敌人的反扑，不难被持冲锋枪的另2人消灭。推进一段后，用上一关捡到的火箭筒攻击V3坠毁点旁的装甲车和坦克。虽不一定摧毁之，但只要使它们的炮口无法转动，下面的清除战斗就好办了。借助小地图和视角的旋转发现躲藏在障碍物后的敌人，并用狙击枪击毙。抵达V3残骸旁，发现V3的引导装置已被取走。要赶上并拦截住运输该装置的卡车，


敌兵躲在二楼，俯视河流。


搜寻得到炸药。


驾船驶过断桥。

必须穿过沼泽地。为此，对场景左上区的村庄展开攻击，那儿只有士兵，而无装甲车。利用狙击、诱敌、冲锋、手雷等多种打法，全歼村中之敌。此时，从屋后跑出来一条狗，跟着它走，轻松穿越沼泽地。

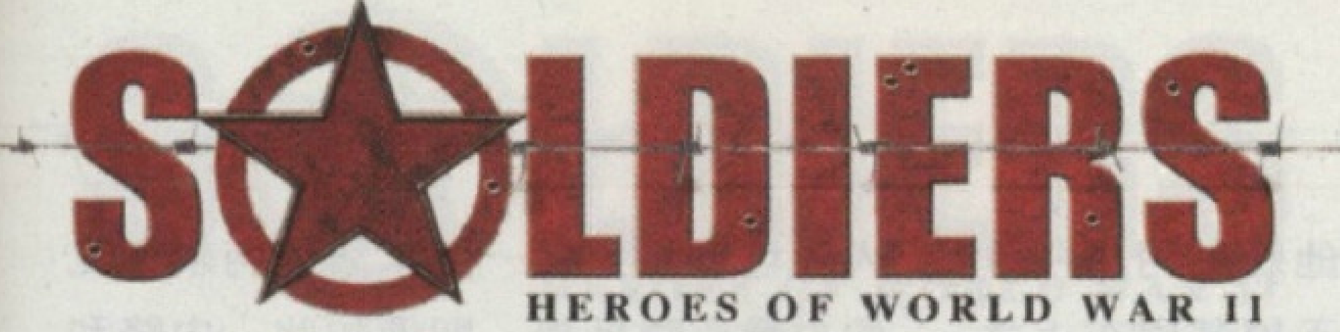
·伏击

此关有时间限制，必须在16分钟内完成对运输卡车进行伏击的布置，因此动作要快。从场景左下区的出发

战术打法

强烈建议在进入战役前，先把4个训练关过一遍，掌握各种基本的作战方法，下面简单介绍一下对付电脑AI的主要战术打法。虽然在每一关都是敌众我寡，但电脑AI的一个致命缺陷就是整体上缺乏配合，一个防区受攻时，另一个防区的部队并不从侧面掩护，而是驻守原地。因此可用“零敲牛皮糖”的策略，将敌人一块一块地吃掉，所需的只是操作技巧的运用和时间而已。那么，如何消灭盘踞之敌呢？最有效的打法是引蛇出洞，即在适当距离上把己方人员或装备设置好，比如士兵躲在树丛中，AI设为还击开火，相互之间保持一定距离，然后出动步枪兵打击某个敌人，或者以装甲车甚至坦克在敌营面前走一遭，并马上退回到己方阵势中。当敌人傻乎乎追过来时，就易被消灭了，因为不同的敌人跋涉的距离不同，其到达我方射程之内的时间也就不同，而且敌人往往都从一个方向过来。相反，如果我方部队在敌防区内作战，则容易陷入腹背受敌的困境。

至于要不要直接控制的问题，答案是肯定的，因为直接控制比任由部队开火要准确得多。直接控制的对象一般是正对着敌人冲过来的方向的单位，以便最大限度地消灭来犯之敌，旁边的队友只需消灭残敌即可。若直接控制的是士兵，需注意换弹夹的时机；若控制的是坦克，则要注意换弹药——AP（穿甲弹）适合对付坦克，HE（爆裂弹）适合对付装甲车、各类固定炮、房屋，机枪当然是用来对付普通士兵了。另一常用的打法是缴获敌人的载具，将敌坦克打成残废时，里面的敌兵会弃掉它。当一切安静后，派人修理并进驻之，就可缴获它了。至于各类装甲车或固定炮，则可在射杀它们上面的敌兵后缴获之。报废坦克还有一个用途，即可用油壶或油桶从中取油，将油加给己方的坦克，保证持续移动力。



点往右上推进，沿途敌兵较少。来到场景右上区，从侧面袭击并消灭装甲车旁的敌兵，夺取该装甲车。为了阻断旁边的公路，只需扔手雷炸毁公路两旁的巨石即可。注意避开在场景中来往的敌人，将装甲车开到场景右下区，利用其机动性和自动开火的AI设置，清除哨所旁之敌。纵贯的公路在哨所处有一条黄泥岔路，就在这条岔路上布置埋伏，但如何布置没有绝对的答案。笔者以1人乘装甲车拦在道路上，1人持冲锋枪在装甲车旁边并隐蔽在沼泽地旁的树木中，他们离哨所距离比较远（约23米），第3人拿反坦克手雷隐蔽在公路旁的树木中，任务是废掉敌坦克。如果从第2关带了反步兵雷到这关，则可布置于哨所旁的黄泥道路上。当时限结束时，运输卡车及其护送车队从场景右下区的公路上出现，在哨所处拐弯上黄泥道路。我方装甲车将率先开火，开始激烈的战斗。敌兵数目众多，且有一辆坦克和两辆装甲车。确保将敌坦克打废，余敌才好对付。一切平静后，派人进运输卡车的尾部拿到V3引导装置。最后，乘上载具（哪个能用就上哪个）驶入场景左上区的村庄，在其中央的分岔路口转向岔路，快速逃遁。


混入敌营。


攻击营内之敌。


用手雷在飞机棚内作战。

·营救

拐出的狭窄山道（场景左下区），在出口与敌发生激战，主要是旁边的公路上不断有过路的车队经过，并闻声加入战团。一旦平静，就冲过马路，消灭农舍中的数敌。注意到屋角有许多木堆，而右侧的田地上则标了5个圆形印记。分别抱1个木堆放于印记上，过程中避免被过路的车队发现。此时还无法点燃木堆。去场景上方，派人拿着狙击枪绕着敌营转一圈，击毙哨塔上的机枪手，并换冲锋枪消灭前来巡查的敌人。再进入军营，肃清残敌。抱起油桶，来到田地上，分别在5个印记上洒点油，接着用火柴点燃它们。5堆木头全燃起后，接应的飞机降落下来，但飞机已被防空火力所伤，无法再用。与飞行员会合，消灭巡查之敌，最后由场景上方的道路离开。

·自由

一开始就迅速跑到道路旁，趁卡车停在路口的时机，4人爬上车尾。混入敌营，到一个角落（设此处为场景正下方）时自动跳下车。进左边的树林，待过路车队从营外道路上驶过，狙杀哨塔上之敌，并消灭前来搜查的敌人。让飞行员呆在安全地方，2人掩护，1人爬上哨塔，用机枪打死营地入口处的哨塔之敌和大门前的重机枪


击毁巨石，阻断公路。


快速冲过村庄。

手，并压制其他敌人。再派1人上营地入口处的哨塔，打掉上方两哨塔上的敌人，接下来就不难清除营内残敌了。给坦克加油和机枪弹药，3人钻入坦克，1人掩护。只要坦克开动，营内就突然冒出来许多火箭兵。让坦克机动行驶，以图躲过此劫，若被打伤则换辆坦克并转移弹药、油。来到机场，跑道尽头（场景左边）有两门防空炮，以坦克正面吸引、步兵包抄扔手雷的办法干掉它们。接下来，充分发挥坦克的机动优势，将跑道两侧的众多敌人吸引到空旷地区，返身开火消灭他们。如此反复几次，可肃清飞机棚外所有敌人。来到场景右上区，在飞机棚的右侧有道门能打开，派突击队员进去。借助小地图和视角旋转，确定敌人方位，然后扔手雷消灭之。在杂物棚与停机棚的交界处要小心，即使旋转视角也无法找到敌人。在停机棚出口的边缘，找到一块面板，拨动它即开启大门。在飞行员带着V3引导装置上飞机前，先在机场跑道上布置防御：2


渗透到中央花园。


瞄准山坡上的高炮。


突入到村镇街道上。

人乘坦克横在跑道上，1人将所有卡车开到跑道的中央，相互间隔一些，然后自己持火箭筒隐蔽在树丛中。飞行员登机后，飞机自动飞走（朝防空炮方向），余下的3人必须拦截住试图起飞的3架敌战斗机。前2架敌机撞上跑道上的卡车，随后出现众多坦克，它们试图打通跑道。在我方坦克吸引了敌注意力的同时，火箭手发威击敌。当第3架敌机出现时，只要击毁它就过关。

三、通向柏林之路

·空降

出发点在场景左下区，目标是集合4名队友后到预定区域撤离。很快，右边空降下1人，让他躲进树丛中作战，第1人则用飞刀干掉装甲车上之敌。2人乘上装甲车，沿道路前行。又有队友空降下来，但由于有敌防空炮在，很难救下他。以诱敌法干掉一些敌兵后，派1人迂回包抄到防空炮的后面，趁其换弹药的间隙以飞刀杀死上面的两敌兵。后面的战斗亦如法炮制，只需注意隐蔽和保持耐心。过桥和公路，到场景上方，夺取山坡上的高射炮，用它轰击其它地方的敌人，包括防空炮和躲在屋子里的敌兵。场景左上区有辆坦克，引诱它靠近高炮，换AP弹击毁之。至于场景中的其他敌人，发挥装甲车的机动性优势，以自由开火的AI在敌阵中穿梭，就可轻松肃清，在此过程中也陆续救下4名队员。最后，所有人乘车到场景右下区河流边的哨卡处，此即预定集合点。

·Nijmegen镇

此关任务是肃清前方建筑群中埋伏着的众多敌人。刚开始，场景右下区的友军车队就遭伏击，全部被歼。一行人赶到这儿，以狙击枪击敌，突击队员掩护，推进到十字路口。不要贸然冲入中央花园，四周的房屋中都隐藏着杀手。改走左路。先耐心消灭中央花园左侧房屋群中的伏兵。过程中要特别小心那些躲在2楼、3楼里的敌兵，往往需经多次试探和旋转视角才能发现他们。偶尔也有友军进入该区域，他们的作战可分散敌人注意力，若来得及，就从旁协助，更易取得战果。消灭所有敌人后过关。

·地雷阵

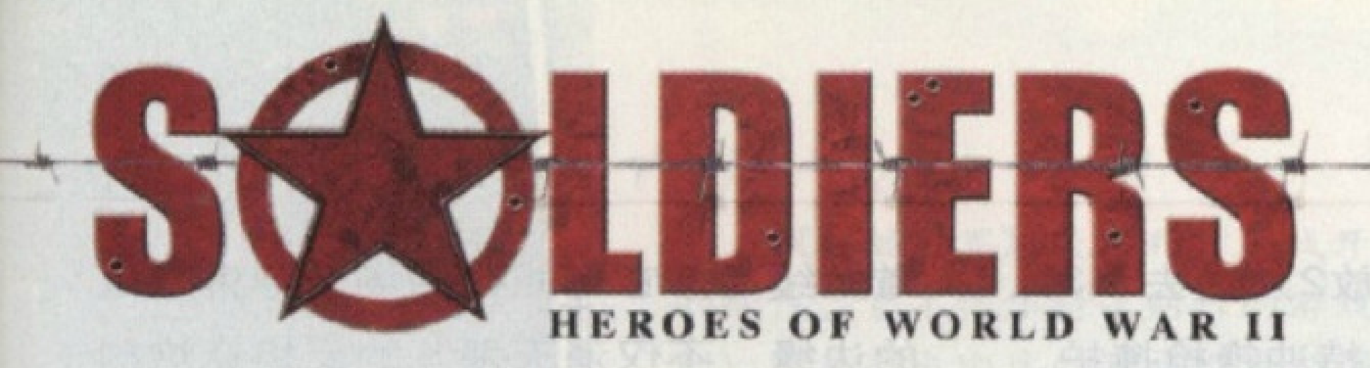
此关要用2辆坦克攻入场景右上区的村镇，有左、中、右3条道路通向那儿。中路和右路看起来阻力小，但道路上和道路两侧都间歇性地布了地雷（标识是插着小木牌），村口设置了反坦克障碍，回旋余地小，不利于坦克机动作战特点的发挥。更糟糕的是，即使从这两个方向攻到村镇边缘，从左、右两个方向前来增援的敌人及坦克汇集在一起，凭借两辆坦克的力量实难抵挡。即便如此，中路和右路上的敌人还是要消灭的，其中右路上要小心敌人的埋伏——敌坦克躲在房屋里。走左路前，先消灭出发点旁边小村子里的敌人，并摧毁赶来增援的数辆坦克。该村能提供油的补给，但村里也设了埋伏，一旦我方坦


飞机自动起飞。


潜到防空炮的后面。


控制山坡上的高射炮。


友军车队遇伏。



克进村，周围就冒出火箭筒兵。休整一番，修理并缴获1辆敌坦克，下面的打法是：以4人所乘坦克机动诱敌，另4人分乘其它两辆坦克布阵势。先轰击道路两旁山坡上的敌炮，之后沿山道向上推进，诱敌出来消灭。场景左上角不时出现增援的巡逻部队，行动中尽量避开它，减少作战量。若敌出重型坦克，则将其引至郊外，以1坦克绕到其后面方可击毁之。从场景左上角杀到右上角的战斗很需要耐心和技巧，也非常激烈。以HE弹摧毁拐弯处的房屋，在击毁敌坦克后，我方坦克迅速开到马路下方、村镇外侧的泥土地上，以拉开与敌兵的距离，为射击和灭敌赢得时间。在敌增援的间隙中维修坦克，随后进攻到场景右上角，击毁这儿的重型坦克后就容易过关了。

·消灭火炮

开始时出现于场景右下区，布好阵势后，引诱并消灭前方村庄中之敌。当1辆装甲车过来增援时，派1人迂回包抄，射杀车上的敌兵，夺取该车。接下来就利用装甲车的机动性，AI设为自由射击，沿道路前行，肃清第2座房屋旁的敌人。驱车穿过田野，奔上场景左上角的山坡，消灭守敌，夺取那儿的重炮。以2人坐装甲车守在上坡的路口，以1人操作机枪，协同阻挡反扑之敌，另2人操作重炮，直接控制它，朝场景中的其它方位的敌人轰击，轻松摧毁两门火炮和无线电发报站（即最初所经过的插着德军旗帜的房屋）。最后，放炸药炸毁该门重炮。


阻敌于左桥。


反坦克手趴在桥的护栏后面。

·最后的阵地

此关任务是守住场景中部的左（西）、右（东）两座桥。部队从场景左下区赶到左桥布防，在附近的房屋旁能找到弹药箱，从中获得火箭筒。敌人的第1波进攻由众多步兵、1辆装甲车和1辆中型坦克组成，只需控制火箭筒兵攻击装甲车和坦克即可。平静下来后，在坦克里能找到维修工具，修好它们并派人进驻。援兵随后赶到，让其中1人用炸药炸毁左桥，然后所有人到右桥去布防。场景右下区有1门炮和1辆卡车，其中的弹药可供坦克使用。右桥的防御以坦克和装甲车为核心，2人乘坦克正对桥头，1人乘装甲车待在左侧废墟中，1名突击兵躲在右侧的沙包后面，1名反坦克手抱着反坦克手雷趴在桥边石拦后面，其AI设为不开火，另1人拿火箭筒和修理箱。敌人将发动数波进攻，前面几波并不难挡住，因为我方也有坦克。关键是最后一波有2辆坦克，其中的重型坦克皮粗肉厚，我方坦克的正面攻击对它无效。关键靠埋伏在桥边石栏后的反坦克手，趁它在桥上或贴着另一侧护栏的机会，爬到最近距离的安全位置上扔反坦克手雷。挡住这一波攻击就能获胜。


乘装甲车机动歼敌。


重炮猛轰敌阵地。

四、虎之魅

·旅途

3坦克尽快从场景左下区赶到右下区的农舍旁，由其狭长的两端开进去，全部隐蔽起来。不久，敌机飞过，3坦克躲过一劫。但要过前方的桥，不能用坦克硬闯，否则将再次招来敌机。派士兵前行，干掉巡逻兵。然后留1人守桥边，指挥官拖后，2人由河流的最右边游过河，摸到敌高坡阵地的侧后发动袭击，夺取该处控制权，继而消灭桥左边的敌兵。接下来，进攻场景左上区的村庄，那儿是敌无线电发报机的所在地。几人相互配合，借助草丛掩护推进，用手雷干掉村口房屋里之敌，再往村里攻击。击毙敌装甲车上的士兵，就可轻松获胜。

·侦察

3辆坦克中中间那辆坏了，不用管它；左边那辆则已耗完油，马上派1人拿右侧的油桶给它加油。让左、右两坦克换上

虎式攻击追过来的敌坦克。


在中央花坛机动诱敌。

HE弹。并往前开一小段，确保它们的射程能达到公路的拐弯点。很快，两辆敌侦察车沿公路驶来。直接控制虎式，放过第1辆侦察车，而直接打第2辆；趁第1辆车转弯欲倒回去时，再发炮攻击之。旁边的友军坦克也会开炮，增加击毁两辆侦察车的保险系数。下面布置埋伏：分别对两坦克手动操作，使其正面车身隐蔽于坡面上的草丛中，弹药换为AP弹；让公路边的突击兵上坡来，躲在虎式侧前方的草丛里。没多久，敌方的坦克纵队开了过来。只要敌坦克进入射程，就立刻开火。由于处于坡上，位置高，所以射程有优势，而虎式的88毫米穿甲弹很厉害，击毁1辆中型坦克顶多2发炮弹。对方的士兵漫山遍野冲过来，其中不乏反坦克兵。好在双方距离远，有较多的时间进行调整。经过激战，消灭所有敌人。

·波卡基

虎式坦克从场景正下方出发，在士兵的掩护下，消灭废弃的4号坦克旁的敌人，包括1辆坦克。修好"4号"，放2人进去，3人留在虎式中，其他人持冲锋枪掩护。此关多要发生巷战，但这对坦克不利，敌方的手雷、火箭、坦克都能造成杀伤。破解的办法仍然是诱敌术，负责引诱的则是刚修好的"4号"。先攻左路，冲破围墙，击毁木场里的两轻型坦克，用HE弹摧毁木场左上的房屋，以击毙那儿的伏兵。让虎式呆在路口，"4号"往前诱敌，突击兵依托废墟、树木来掩护虎式。经过数次诱敌，打通左路。然后引诱中央花坛旁的敌人，但小心他们的反扑相当凶猛。最后的抵抗在场景正右方草地中的两辆坦克，余敌可轻松消灭。但当到达草地时，虎式发生故障（游戏设定的），所有人不得不搭乘"4号"，避开从场景右下区出现的众多追兵，由场景正下方的道路撤离。

·猎手

开始时出现于场景正下方，需突破前方的两道防线。虎式开上右前方的坡，击毁第1道防线最右边的固定炮，再派突击兵攻击壕沟中之敌，这将引来敌坦克的反击。把步兵布置在虎式的前面，以阻挡敌兵；直接控制虎式，以AP弹攻击沿公路而来的三四辆敌坦克。战斗结束后，修理、缴获1辆坦克，利用它的机动性去引诱、攻击左边的敌人，摧毁坡上的炮，而这又导致场景左上区出现4辆增援坦克。挡住这一波攻击，敌人的第1道防线就溃败了。将虎式往前调，置于右侧高坡上，两步兵持冲锋枪掩护，另两人乘缴获的坦克继续到第2道防线诱敌。间或从废弃坦克中取油和弹药，终可肃清两道防线上的所有守敌。最后，所有人行至场景右上区过关。

·解放

在拿到维修配件后，现在要夺回并修好在第3关中出故障的虎式坦克。虎式和士兵从场景左下区往右走，消灭场景正下方反坦克炮旁的敌人，控制该炮，用HE弹轰击周围的房屋，可击毙藏身其中的敌兵。由于弹道曲线高，它还能打到场景中央花坛的边缘，不仅消灭那儿的反坦克炮的守敌，而且将其他敌人吸引过来，陷入虎式和士兵事先布置好的阵势中。接着，控制中央花坛边缘的反坦克炮，2名突击兵在旁掩护，虎式负责诱敌，逐一消灭各处守敌。过程中要注意敌方总有吉普车间歇性地从场景左下出现，它穿过中央花坛，到场景上方。作战行动的展开应尽量避开它，以避免无谓的战斗。肃清敌人后，到场景正右方，找到损坏的虎式坦克（旁边燃着一团火），在修好它之前，先在场景右上区布置防线：2人上反坦克炮（希望在此之前的战斗中没有摧毁它），2人乘虎式扫平周围所有建筑（不惜使用HE弹），不给敌兵留下掩护，再回到炮的旁边，2名突击兵在虎式旁边掩护。完成部署后，2人去修理虎式，并驾驶它也来到反坦克炮的旁边。2坦克分别朝着场景正右、右上的方向。接下来，守住10分钟就可获胜。敌人将发动3波进攻，第1波是2辆满载士兵的卡车，以HE弹摧毁之；第2、3波均是5辆坦克加众多步兵，能否挡住，就看事先的布置和临场的操作了。P


虎式截杀左路之敌。


满目疮痍的战场。

《超越神界》是比利时游戏开发小组Larian Studios于2002年推出的传统经典角色扮演游戏《神界》的续作。它不但保持了前作的游戏风格，还将砍杀动作、开放式的角色培养（类似于《暗黑破坏神》系列）以及高自由度的游戏世界与强调单人任务的游戏性（类似于《创世纪》系列）巧妙地结合在一起，使得游戏本身更具娱乐性和挑战性，颇似经典游戏《上古卷轴3——晨风》。《超越神界》的故事发生在《神界》事件20年之后，圣者建立了“神圣之序”（The Order of the Divine）以清剿各地的魔鬼。在《超越神界》中，你作为一名“神圣之序”的成员，肩负着倾尽一切手段与邪恶势力作战的使命。可是在一次与恶魔的激战中，你不幸被魔鬼拖入了他的世界。更为糟糕的是，由于魔鬼的诅咒，你的灵魂与一个死亡骑士锁定在一起。你不想让自己的灵魂与魔鬼的仆人死亡骑士永远缠绕纠葛，而死亡骑士也同样如此。于是，你与死亡骑士开始了寻求解除诅咒的冒险旅程。很快，你们发现如果解开了空间穿梭的秘密，便可消除魔鬼施下的诅咒。为此，如何想方设法地成为一个自由往来于圣地与魔界之间的时空穿梭者便成了你的宿命。



良品 总评 7.8

大众软件推荐 POPSOFT

制作	Larian Studios
发行	Hip Games
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	英文
环境	Win98/Me/2000/2003/XP

文化包容性：7.0　上手精通：9.0　画面：7.5　音效：8.0　创新：6.5　剧情：9.0

配置要求
CUP：Pentium Ⅲ 800MHz
内存：256MB
显卡：64MB以上
硬盘：2GB

超越神界

■北京 游侠/奥杰（本刊特约作者）

·如何操作游戏？

使用鼠标滚动轴缩放游戏视角。按F4键选择全部队员，按F1、F2、F3键可分别选择第1个、第2个、第3个队员。若想在队伍中增加或者减少队员，需先按住Shift键，然后再点击队员的头像。使用鼠标右键点击物品栏中的物品，可拉出行动菜单。不过有些行动需要学会一定的技能之后才能使用，例如将物品交给其他队员、磨快武器、修理装备、从植物中提取药水等。有些物品点击之后不会自动进入物品栏，需要先使用鼠标左键点击之后按住鼠标左键，然后将其拖入物品栏。

·如何进入战场（Battlefields）？

首先需要找到战场钥匙（Battlefield Key）。使用左键点击之后，会出现提示信息。这时点击角色头像右侧的技能按钮，出现“进入战场”的选项。选择之后，进入战场。

·为什么入口是锁住的？

每把战场钥匙只能打开一个地牢，例如第1层的战场钥匙只能打开第1层的地牢。如果想要进入第2层地牢，必须找到第2层的战场钥匙才能进入。不过，如果已找到了第3层战场的钥匙，即使没有第1层战场和第2层战场的钥匙，也可直接进入全部3层地牢。

·如何阅读奇怪字体的书？

这些书中的奇怪字体是Raanaar语言（Raanaar Language）。要想看懂这种语言，需要阅读以下地点的书籍：基础语言（Basic Raanaar studies），在第1章图03-6；中级语言（Intermediate Raanaar studies），在第2章图26-4；高级语言（Advanced Raanaar studies）在第3章图71-3。

第1章

1.主线任务

脱狱（Escape from Samuel's prison）：游戏开始，与死亡骑士交谈之后，两人展开了寻求摆脱诅咒的冒险之旅。在城堡中一路冲杀时，一定要足够耐心，最终将逃离魔鬼的城堡。方法一：从楼梯处（图1第33号标记处，简称“图01-33”，下同）安全离开，奖励：无；方法二：炸毁铸造炉。制作炸药需以下材料：煤（Coal）、盐桶（Barrel of Salt）和硫磺（Sulphur），可分别在Fergus的房间中（图02-12）、城堡厨房（图01-13）和医生的房间（图10-21）中的圆桌上找到（注意，在按Alt键时，这些物品并不会显示出来）。将3样材料混合在一起后得到炸药，将炸药放到流动的熔岩上（图01-34），完成任务。任务奖励：22 464点经验值。



图2：1.起始点；2.尸体（带有钥匙）；3.卫兵（带有钥匙）；4.墙壁上的洞口——通向Edmond的通道；5.疯了的囚犯；6.老鼠；7.逃跑通道的出口；9.逃跑通道的出口；10.说话的骷髅；11.Fergus；12.煤桶；13.壁画（点击打开14）；14.墙壁；15.打开16的钥匙；16.箱子；17.打开19的拉杆（顺序：2-4-1-3）；18.拉杆（解除19的陷阱）；19.门；20.卫兵（带有两个钥匙）；21.门；22.打开23的拉杆；23.门；24.水瓶；25.打开26的拉杆；26.门；27.卫兵（丢下打开28的钥匙）；28.门；29.打开30的拉杆；30.门；31.卫兵（丢下打开32的钥匙）；32.门；33.口渴的囚犯；34.铁棒（卡住35的轮子）；35.轮子（卡住后，38、39不会打开）；36.Book of Poisonous Creatures；37.出口；38.门（如果轮子卡住无法打开，可使用从图10-21得到的钥匙打开）；39.门；40.门；41.打开40的拉杆；42.通向图03的出口；43.通向图10的出口。

2.监狱任务

挖掘通道的鬼魂：来到监狱地区西侧的牢房中，点击墙壁上的裂缝（图02-4），穿过洞口，在走廊尽头找到Edmond的鬼魂。与之交谈，再到东侧的牢房中找到Edmond的腿骨带给他，完成任务（注意：如果要在Edmond那里学习技能，必须在完成任务之前）。任务奖励：1944点经验值，声望+1，小药瓶。

杀死刑讯师：点击奇怪的骷髅（图02-10）并与之交谈，而后去杀死图02-11处的Fergus。得4104点经验值，声望+1，Lucky Cap。

刑讯师的奴隶：与Fergus房间（图02-11）中的小鬼交谈。若让小鬼离开，得4104点经验值；若杀死小鬼，得3024点经验值。

口渴的囚徒：与图02-33的囚徒交谈，然后到厨房找到水瓶（图02-24），注意瓶子是立着的，绿色的瓶身上带有紫色的标签，不要拿错了。任务奖励：6264点经验值，声望+1，技能书。

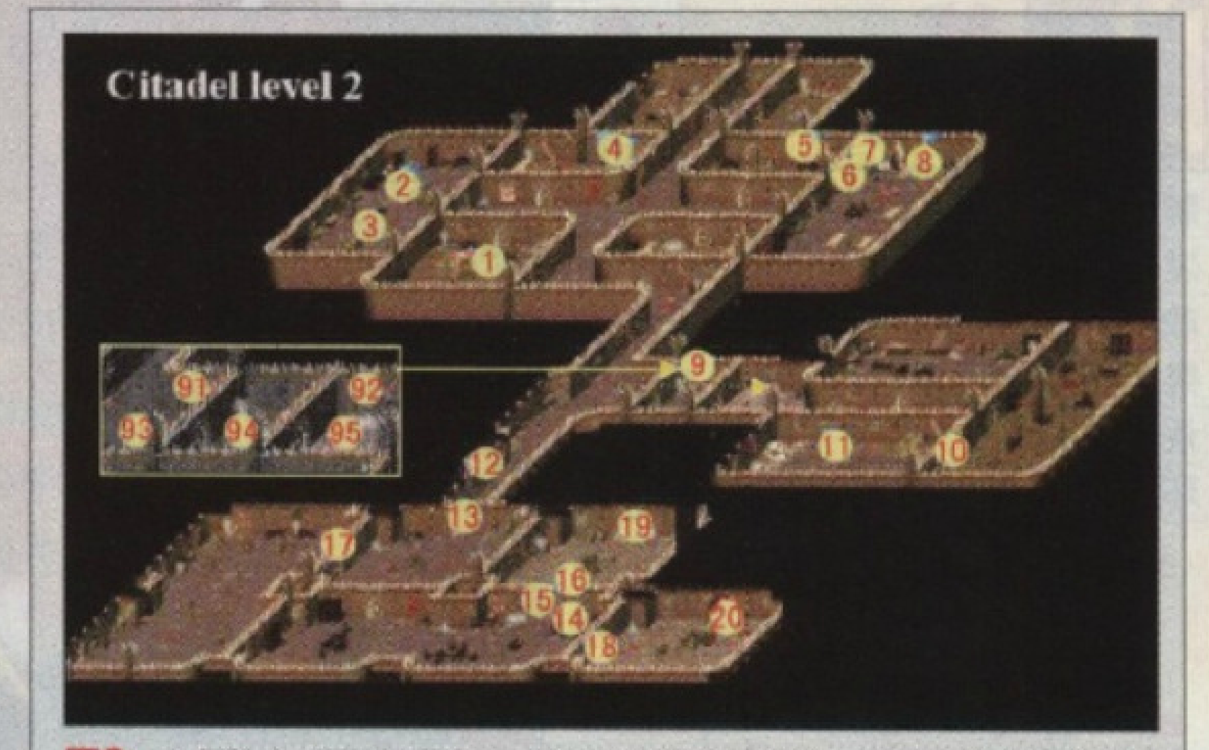


图3：1.起始点（无法返回）；2.Horex和他的兄弟；3.Hatch（完成“治疗小鬼”任务后可以打开）；4.锁着的箱子，钥匙在枕头下面（使用Alt键查看）；5.技能书；6.Book of Raanaar Language；7.移动雕像的拉杆（先要移开包裹）；8.雕像，进入图14的入口；9.门（通过方法：英雄拉动91，死亡骑士移动到94；英雄拉动91，死亡骑士移动到95；死亡骑士拉动92，英雄移动到94，死亡骑士拉动92，英雄移动到95）；10.门（熄灭旁边的火炬打开）；11.Boney monster；12.打开13的拉杆；13.门；14.打开17的钥匙；15.门；16.打开15的拉杆；17.门；18.使用从图09-5得到的钥匙打开；19.通向图04的出口；20.通向图10的出口。

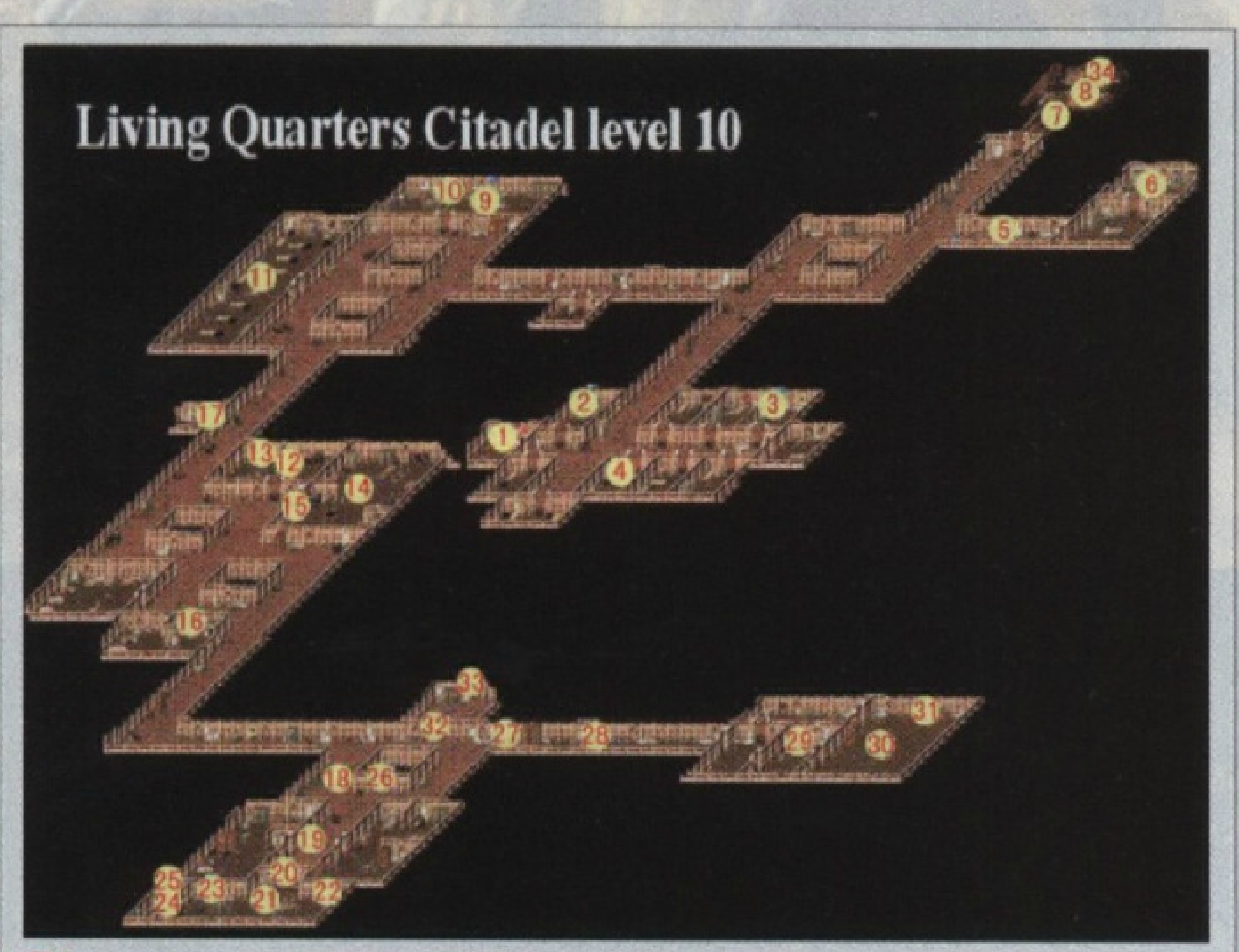


图1：1.通向图10的出口；2.锁着的箱子（钥匙在壁画后面）；3.锁着的箱子（钥匙在枕头下面）；4.锁着的箱子（无法打开）；5.陷阱；6.武器室；7.门（钥匙在图15-7）；8.铁匠；9.下国际象棋的卫兵；10.白色朗姆酒；11.卫兵的睡房；12.厨师；13.厨房（拿到盐）；14.储藏室；15.门（与12交谈，接到“储藏室中的老鼠”任务。与16交谈，接到“替小鬼杀死老鼠”任务，得到钥匙）；16. 小鬼仆人Rashax；17.浴室；18.巡逻区（可进行贿赂，避免战斗）；19.Kegan（他带有打开20的钥匙）；20.门；21.Bran将军的卧室；22.打开23的钥匙；23.储藏室；24.门（移开包裹进入）；25.通向Bran将军地下室的出口；26.打开27的拉杆；27.门；28.陷阱；29.铜锣（敲击惊动30）；30.Samuel的卫兵；31.通向图15的出口；32.门（钥匙在图15-8）；33.通向第2章的出口；34.通向第2章的出口（需要在熔岩上投放炸药）。

3.城堡任务（2层~5层）

毒鼠刺痛：与小鬼Horex交谈（图03-2），然后去杀死图03-11处的Boney Monster，找到它丢下的牙齿，用来治疗小鬼身上的毒鼠刺痛。任务奖励：5184点经验值，声望+1，打开暗门可得到Summoning Doll（用来召唤怪物）和100金子。

奇怪的小鬼：回答Taxlehix（图04-2）的谜题。选择“The middle one”即可（注意：如果要与Taxlehix交易或从他这里学习技能，需在完成任务之前做）。任务奖励：7344点经验值。

悲伤的年轻女人：穿过图04-23的传送口遇到一个悲

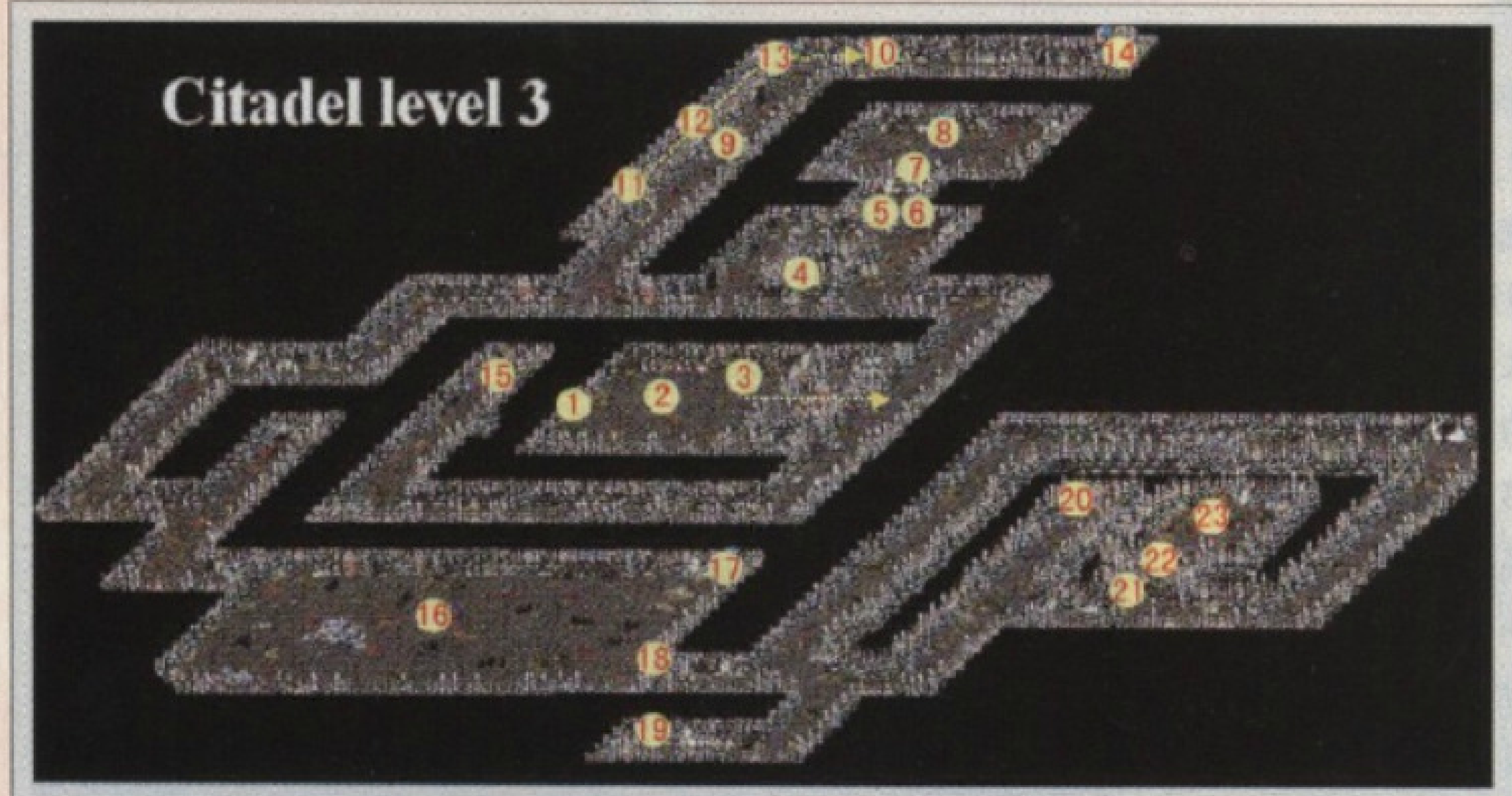


图4：1.通向图03的出口；2.Taxlehix（第1次相遇）；3.通道；4.打开5的拉杆；5.门；6.打开7的拉杆；7.门；8.雕像；9.陷阱；10.取代9的另一条通道；11.秘密走廊的入口；12.熄灭火炬打开13；13.墙壁；14.幻像门（骷髅法师）；15.石像怪；16.陷阱；17.打开18的拉杆；18.门；19.传送到20的雕像；20.从这里传送回19；21.拉杆和门（从下而上拉动拉杆打开门）；22.拉杆和门（从上而下拉动拉杆打开门）；23.魔法传送器，通向图05的出口。

图5：1.通向图04的出口；2.打开4的拉杆；3.Yit-Iceri（符石）；4.门；5.通向图06的出口。

伤的女人，答应她的请求，进入她的屋中与女人再次交谈后，杀光屋中的骷髅（注意：当杀死最后一个骷髅时就会被传送回去，因此要想拿到全部物品，则需留着最后一个骷髅不杀）。

被锁住的骷髅：与被锁住的骷髅交谈（图06-7），威胁它们如不打开通往下层的入口就烧掉他们的骨头（选择第1个回答），得10 584点经验值。



图6：1.通向图05的出口；2.骷髅卫兵；3.充满毒气的房间；4.幻像墙；5.关闭毒气和打开6的拉杆；6.门；7.骷髅；8.通向图07的出口。

4.兵营任务

箭术比赛：在射击场与Rupert（图10-11）交谈，了解到箭术比赛冠军作弊（注意：需要穿上伪装）。①与箭术比赛中的小鬼（图10-11）交谈，威胁把真相告诉他的师傅，得10 584点经验值。②方法一：告诉Rupert（图10-11）箭靶后面的小鬼在帮助箭术冠军作弊，得12 744点经验值，500金子，声望+1；方法二：告诉箭术冠军（图10-11）已掌握了他作弊的证据，为此他将付出一笔钱以使你保持沉默，得13 824点经验值，1000金子，声望+1。



图8：1.通向图07的出口；2~7：拉杆（如果没有按照正确的顺序拉动拉杆，每个拉杆前将出现一个石像怪，并且当拉动最后一个拉杆时，会出现一个土元素，财宝房间也不会打开）；8.通向Treasure Room的出口（按照2-3-4-5-6的顺序拉动拉杆）；9.通向图09的出口（按照错误的顺序拉动拉杆，或者拉动财宝房间中的拉杆）。



图7：1.通向图06的出口；2.Battlefield钥匙（level 1）；3.通向图08的出口。



图9：1.通向图08的出口；2、3.假钥匙（当试图捡起钥匙时，出现一个石像怪）；4.拿到5之后，出现一个小金字塔，将你传送回图03；5.打开图03-18的钥匙；6.小水晶袋。

军事训练官的测验：来到军事训练官跟前（图10-13，需要穿上伪装），如果告诉他“Chaos led me”，则顺利通过测验，得13 824点经验值，声望+1。如果选错了答案，则需将军事训练官及其部队打倒，得7344点经验值。

迷宫历险：与Laurel（图10-14）交谈，告诉他想要挑战Parcours的考验（需要穿上伪装）。只要穿过Parcours（小心陷阱，从图10-15进入，从17离开），再次与Laurel交谈，便可完成任务。得11 664点经验值，800金子。

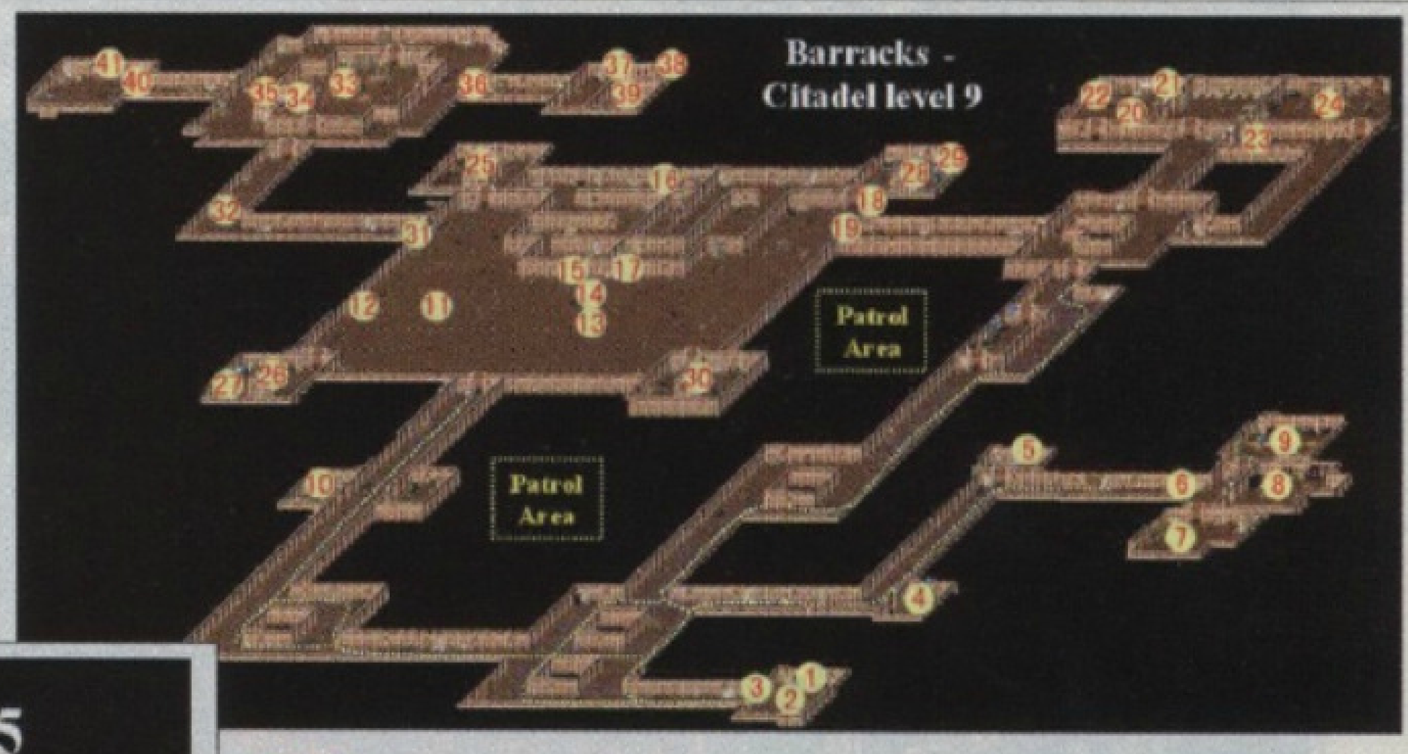


图10：1.通向图3的出口；2.卫兵（丢下打开3的钥匙和卫兵服装）；3.门；4.Battlefield钥匙（level 2）；5.打开6的拉杆；6.门；7.幽灵；8.Military Instructor；9.Weapons Officer；10.隐藏的士兵；11.箭术冠军和Rupert；12.箭靶后面的小鬼；13.军事训练官和他的士兵；14.Laurel（要想打开15，先与Laurel交谈，接受“迷宫历险”任务。在完成“迷宫历险”任务之后，此门关闭）；15.门；16.打开Bran将军地下室箱子的钥匙（图13-2）；17.门；18.打开19的拉杆；19.门；20.医生（完成“找书”任务之后，拿到22的钥匙）；21.硫磺，打开Prison地图中38那扇门的钥匙；22.储藏室；23.滑稽的士兵；24.Military Merchant；25.拉杆；26.拉杆；27.Ounox（制作箭支的小鬼）；28.拉杆；29.洗盘子的士兵；30.拉杆；31.门（按照25-26-28-30的顺序拉动拉杆将此门打开）；32.走廊中的陷阱；33.军官（丢下打开34的钥匙，需要按Alt查看）和士兵；34.门；35.打开36的拉杆；36.门；37.拉杆（拉动1-2-3-4打开40）；38.拉杆，打开密室39；39.密室，里面有一只石像怪；40.门；41.通向图01的出口。

图11：1.通向图02的出口；2.Edmond。

小鬼告密者：与Ounox（图10-27）交谈。方法一：威胁让死亡骑士来伤害他，可得7344点经验值，他将提供错误的密室信息；方法二：用一些柔和的话安慰小鬼，得7344点经验值，他将提供正确的密室信息。

洗盘子的士兵：与洗盘子的士兵交谈（图10-29，需要穿上伪装），了解到通向下一层走廊中陷阱的准确位置，得8424点经验值（在火炬处先向左走，再向右走，然后向左走，转弯后，停在走

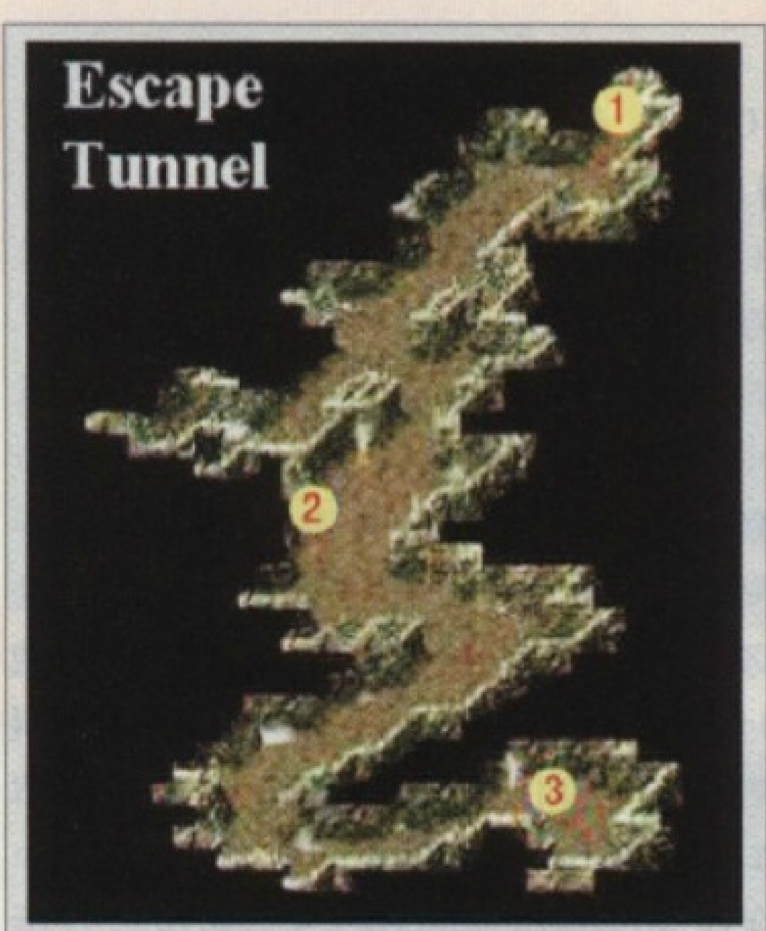


图12：1.通向图02的出口；2.Dead Imp（带有绳子）；3.通向图02的出口（使用绳子上去）。

廊的右侧）。

找书：与医生交谈（图10-20，需要穿上伪装）。医生想要的书在竞技场左侧的笼子中（图02-36）。如果已卡住了轮子，那么可使用在医生办公室里拿到的银钥匙打开笼子，进去拿到书，然后再与医生交谈。任务奖励：13 824点经验值，声望+1，从此之后可免费治疗，得到医生储藏室的钥匙（里面有一本技能书）。

滑稽的卫兵：与卫兵交谈（图10-23，需要穿上伪装）。如果给他讲一个笑话，可得5184点经验值及300金子，声望+1；如果直接离开他，则得7344点经验值。



图13：1.通向图01的出口；2.锁着的箱子，使用图10-16打开；3.书（如果在拿取这本书时不想遭到幽灵的攻击，就必须先脱掉伪装的士兵服装）。

偷书：与医生房间旁边的商人交谈（图10-24），他请你偷回已卖给一个高级官员的书（注意：需要穿上伪装）。与图01-19处的Kegan交谈，方法1：不穿着士兵的服装走近他，将他打倒拿到钥匙；方法2：从“国际象棋”任务的房间（图01-10）拿到白色朗姆酒，将酒交给他，拿到钥匙（得18144点经验值，声望+1）。进入Bram将军的住处（图01-21），将西侧房门的包裹移开。穿过房门来到东面，然后向北走，在那里找到一本书。如果在点击书之前没有脱下伪装，那么必须与3个Bram将军受害人的鬼魂作战，最终拿到商人需要的书。任务奖励：技能书，15 984点经验值，Deathknight Claw。

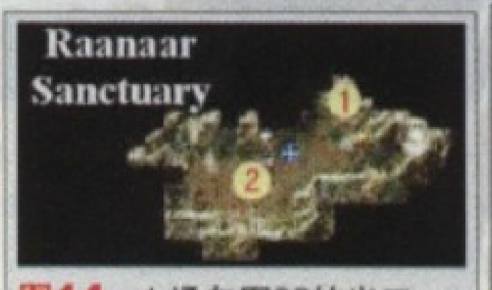


图14：1.通向图03的出口；2.Holy Book。



图15：1.通向图01的出口；2、3.使用长剑的死亡骑士；4.使用弓箭的死亡骑士；5、6.门（使用死亡骑士丢下的钥匙打开）；7.打开铁匠房间的钥匙（图01-7）；8.Battlefield钥匙（level 3），打开图01-33的钥匙。



图16：1.通向图08的出口；2.打开图08-9的拉杆。

5.住宅区任务

国际象棋：与正在思考国际象棋难题的士兵交谈（图01-9，需要穿上伪装）。告诉他“Knight d3 to e5”可以解决问题，得10 584点经验值。

储藏室中的耗子：与厨师交谈（图01-12，需要穿上伪装）。方法一：与Rashax交谈，让他杀死老鼠，得7344点经验值，声望+1；方法二：与Rashax交谈，答应替他去杀死老鼠，得到储藏室的钥匙，9504点+12 744点经验值，声望+2。

第2章

1.主线任务

逃跑（Escape）：第2章开始之后，你必须找到一条路，与伙伴一起离开魔鬼的世界，返回到Rivellon，然后在那里同死亡骑士彻底分手。这是第2章的主线任务，必须按照“释放Taxlehix”、“小鬼村庄”、“瘟疫起因”、“寻找药剂师”、“治疗瘟疫”和“逃离地牢”的任务顺序来完成，然后找到Temple of Raan，接受来自Asmodheus的邀请。任务奖励：进入第3章。



图17：1.通向Citadel Island的出口；2.门2，2A.丢下打开门2钥匙的士兵；3.门3，3A.打开门3的钥匙在桌子上；4.门4，4A.打开门4的拉杆；5.门5，5A.打开门5的拉杆；6.Taxlehix；7.门7，7A.打开门7的钥匙在柜子上；8.Prison Monster（丢下Battlefield钥匙level 1）；9.酋长的儿子。

释放Taxlehix（Free Taxlehix）：进入小岛西南面的监狱，使用5号拉杆打开小鬼Taxlehix（图17-6）的牢房门，与他交谈。然后在监狱中找到并救出小鬼酋长的儿子，与之交谈。任务奖励：25 056点经验值，开启“走过熔岩”任务。

走过熔岩（Walking over lava）：在监狱外面与小鬼酋长的儿子交谈，得知小鬼村庄外面有一块熔岩地区是虚幻的，可安全地走过去，然后跟随他们来到小鬼村庄。任务奖励：离开Citadel Island，开启“小鬼村庄”任务。

小鬼村庄（Imp Village）：与小鬼酋长交谈，他似乎并不欢迎你和死亡骑士。任务奖励：11 136点经验



图18：1.通向图33的出口；2.通向图37的出口；3.FloogeFrog Herder的茅屋；4.Altoflix的茅屋；5.Mafnirx（Mushroom Farmer）的茅屋；6.蘑菇农夫；7.Iriginarix的茅屋；8.Tatourix和他的茅屋；9.酋长的儿子；10.酋长的茅屋；11.可穿越的熔岩——通向图40的出口；12.小鬼英雄（完成“寻找蜘蛛腿”任务之后出现）；13.逃跑的蜘蛛（接受“寻找逃跑的蜘蛛”任务之后出现，在靠近它之前需要使用从23拿到的白色乳油）；14.小鬼幽灵（寻找谋杀者）；15.小鬼幽灵（报复药剂师）；16.Stignix（完成“小鬼巡逻兵”任务之后出现）；17.女小鬼；18.通向图35的出口；19.男小鬼（交易）；20.小鬼英雄的茅屋；21.蜘蛛牧人的茅屋；22.“坏”商人的茅屋；23.“好”商人的茅屋；24.通向Dead Forest的出口；25.通向图31的出口；26.打开28的银钥匙；27.药剂师的房子；28.箱子；29.悲恸姐妹的茅屋；30.萨满法师的茅屋；31.通向图31的出口；32.需要药水的小鬼。



图19：1.通向图18的出口；2.Samuel派出的幽灵；3.Grey Quisiri Fruit；4.药剂师的洞穴；5.奇怪的宝石（如果触摸或者保留，它们最终将变成火元素）；6.打开图37-4的钥匙；7.陨石；8.Runnkar；9.Blue Larakiri Root；10.奇怪的蜡烛（熄灭之后消灭一些火元素）；11.通向图22的出口；12.通向图39的出口。

值。

瘟疫起因（Cause of the Plague）：完成"小鬼村庄"任务之后，来到酋长房间外面，与酋长儿子交谈，向他询问有关疾病的事情，他请你调查小鬼村庄中神秘瘟疫蔓延的原因。来到Altoflix的房子（图18-4），与Altoflix交谈，向他问及有关疾病的事情。接着来到屋外，与黑暗骑士交谈，揭示出疾病产生的原因。原来是农场里面FloogeFrog的气味使得小鬼们感到恶心，然后向酋长的儿子报告情况（图18-9）。任务奖励：声望+1，48 256点经验值，开启"寻找药剂师"任务。



图20：1.通向图21的出口；2.武器柜子；2A.打开2的青铜钥匙；3.箱子，3A.打开3的白金钥匙；4.门，4A.打开4的青铜钥匙；5.Holy grail（永久增加50点魔法值）；6.水晶碎片；7.Sir Achim（只有在触摸了水晶碎片之后才会出现）；8.大门（触摸水晶碎片时打开）。

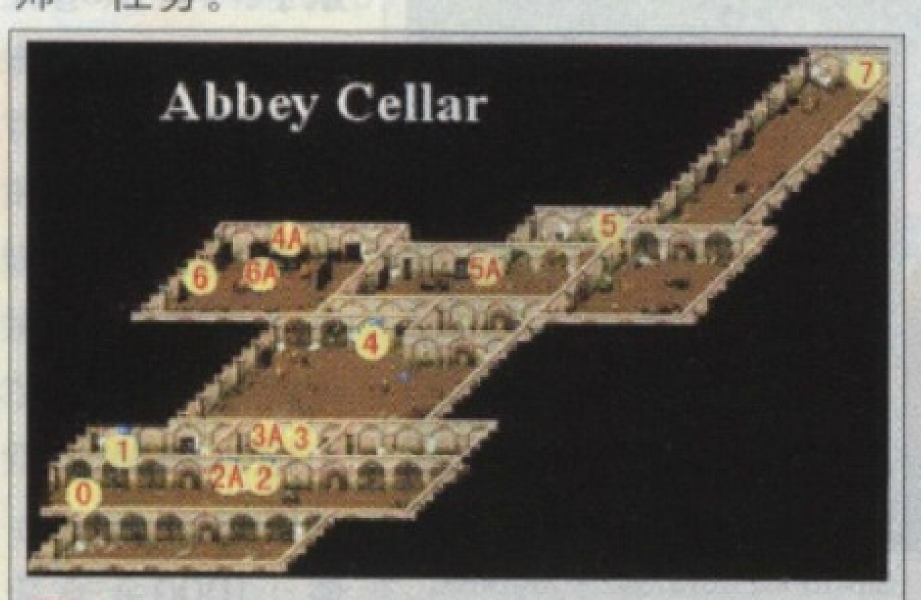


图21：0.起始点（第1次离开小鬼村庄之后）；1.女巫；2.门，2A.打开2的拉杆；3.门，3A.打开2、3的拉杆；4.门，4A.书架后面打开4的拉杆；5.储藏室，5A.打开5的金钥匙；6.箱子，6A.打开6的宝石钥匙；7.通向图20的出口。

寻找药剂师（Find Alchemist）：在告诉了酋长的儿子瘟疫的起因是青蛙的气味之后，他请你到野外去寻找小鬼药剂师，他可治疗瘟疫。由于萨满巫师诬陷药剂师要对村庄中的瘟疫蔓延负责，因此他如今被村庄中的人驱逐到野外。药剂师的隐藏地点在图19-4，走近药剂师，与之交谈。任务奖励：25 056点经验值，开启"治疗瘟疫"任务。

神秘巫师的第1个任务（Necromancer's first task）：第1次离开小鬼村庄（无论去哪里），将被传送到神秘巫师那里，他将你送到一个修道院，让你找回一块水晶碎片（注意：如果想要从巫师这里交易或者学习技能，需要在任务完成之前进行）。在修道院触摸水晶碎片（图20-6），与Sir Achim交谈，然后来到地下室杀死女巫（图21-1）。再次与Sir Achim交谈（图20-7），随后将被传送回去。任务奖励：29 696点经验值，声望+1。

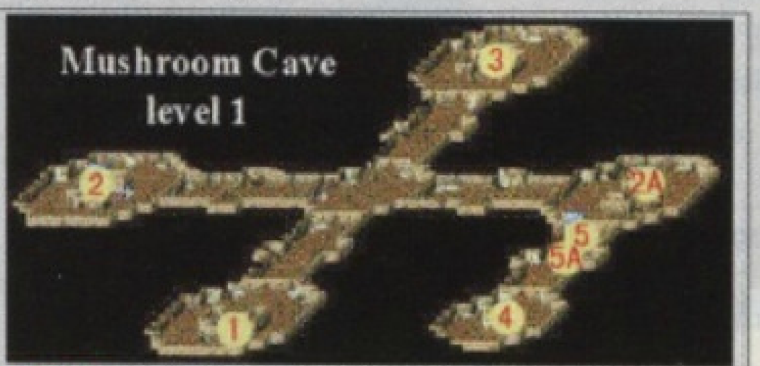


图22：1.通向Dead Forest的出口；2.锁着的箱子（直接点击箱子，你将自动穿过幻像墙壁），2A.打开2的钥匙；3.通向图23的出口；4.通向图23的出口；5.门，5A.打开5的拉杆。



图23：1.通向level 1的出口（进入之后，被封堵）；2.水晶碎片（如果触摸碎片，将来到神秘巫师那里，随后被传送到Tavern level 1）；3.Yellow Bafflimiri Mushroom；4.门，4A.打开4的拉杆；5.通向level 1的出口。

囚禁的女巫（Imprisoned Witch）：从神秘巫师那里接到第1个任务后，将被传送到修道院地下室，与女巫交谈，她请你将她释放出去。不过她的行为根本就不像一个女巫，这里的有些事情比较奇怪。触摸水晶碎片（图20-6），造成了游侠和女巫的奇怪行为，使得女巫对你产生敌意。随后杀死女巫（图21-1），完成任务。任务奖励：继续神秘巫师的第1个任务。



图24：1.Mr.Pickle（酒吧老板）；2.强盗（客人）；3.Lady Moreena；4.通向图25的出口。

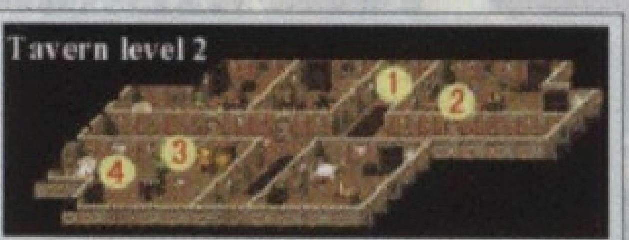


图25：1.通向level 1的出口；2.自己的房间（从Mr.Pickle那里拿到钥匙）；3.Lady Moreena的房间（在你杀死了强盗之后，Lady Moreena交给她房间的钥匙）；4.箱子（Sir Patrick的宝石和水晶碎片，如果同意将宝石归还Sir Patrick，得到29 696经验值）。

治疗瘟疫（A Cure for the Plague）：完成"寻找药剂师"任务之后，药剂师请你帮助他找到治疗瘟疫的药材，分别是Blue Larakiri root、Grey Quisiri fruit和Yellow Bafflimiri mushroom。首先找到Blue Larakiri root（图19-9）和Grey Quisiri fruit（图19-3），而Yellow Bafflimiri mushroom则要在Mushroom Cave中找到（从图19-11

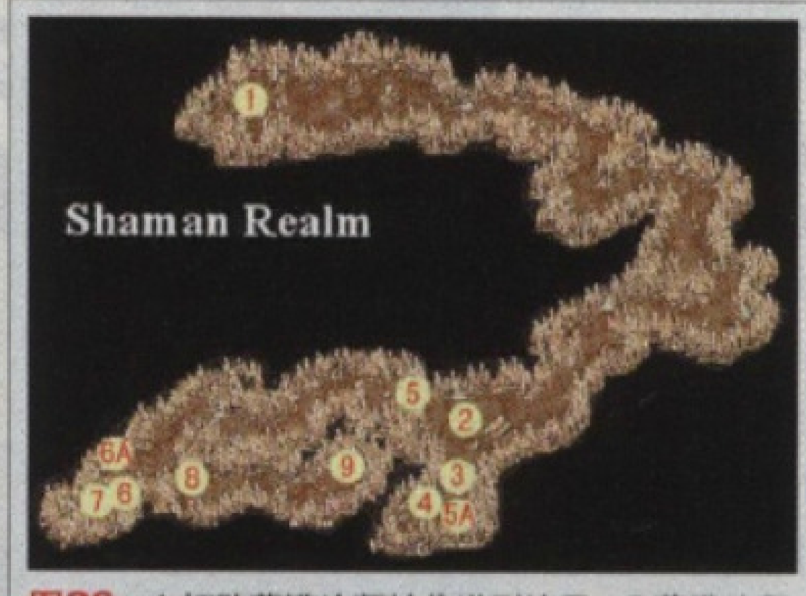


图26：1.打败萨满法师被传送到这里；2.萨满法师丢下打开3的钥匙；3.门；4.Book of Raanaar language；5.门，5A.打开5的钥匙；6.门，6A.打开6的拉杆；7.小鬼Sage（自由之后打开8）；8.门；9.水晶碎片（触摸之后来到神秘巫师那里，被传送到图28）。



图27：1.通向图19的出口；2.萨满法师（打败萨满法师之后，你被传送到图26）；3.通向到萨满法师茅屋的出口。

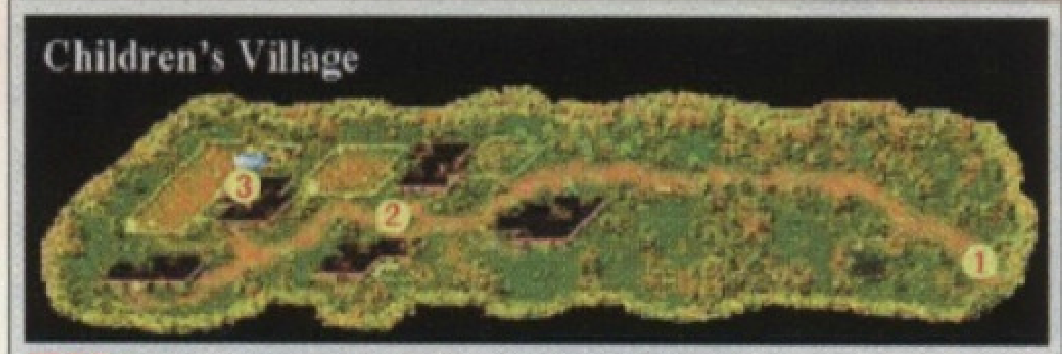


图28：1.触摸水晶碎片（图26-9）之后被传送到这里；2.通向图29的出口；3.技能书。

进入Mushroom Cave，在图23-3找到）。将药材带给药剂师，然后随他一起找到萨满巫师，向他清算诬蔑之罪。任务奖励：找到每种材料获得11 136点经验值，找齐全部材料声望+1，随同萨满法师进入地牢，得到29 696点经验值。

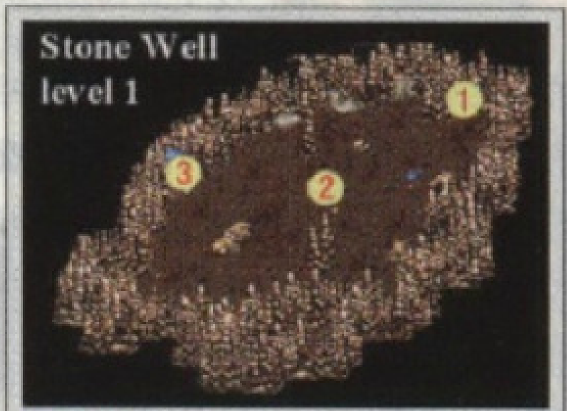


图29：1.通向图28的出口；2.怪物；3.通向图30的出口。

神秘巫师的第2个任务（Necromancer's second task）：触摸水晶（图23-2），被神秘巫师传送到一个酒馆，寻找第2块水晶碎片。与Mr.Pickle交谈（图24-1），并且要求进入自己的房间。使用他给你的钥匙进入自己楼上的房间（图25-2），然后返回楼下，走近强盗（图24-2），他们将发动攻击。杀死他们，与Moreena小姐交谈（图24-3），向她询问有关水晶的事情，她提议去她的房间细谈。使用她给你的钥匙进入她的房间（图25-3），水晶就在她房间的箱子中。触摸水晶，然后回到楼下，神秘巫师将召唤你回去。任务奖励：29 696点经验值，声望+1。

图30：1.通向图29的出口；2.小孩。

逃离地牢（Escape from Dungeon）：首先完成“治疗瘟疫”的任务。让药剂师带着你来到萨满巫师的房间与他战斗，直到他将你传送到自己的洞穴。探索萨满巫师的洞穴，杀死萨满巫师（图26-2），放出Sage（图26-7），然后触摸水晶碎片（图26-9）。任务奖励：48 256点经验值，声望+1，开启神秘巫师的第3个任务。

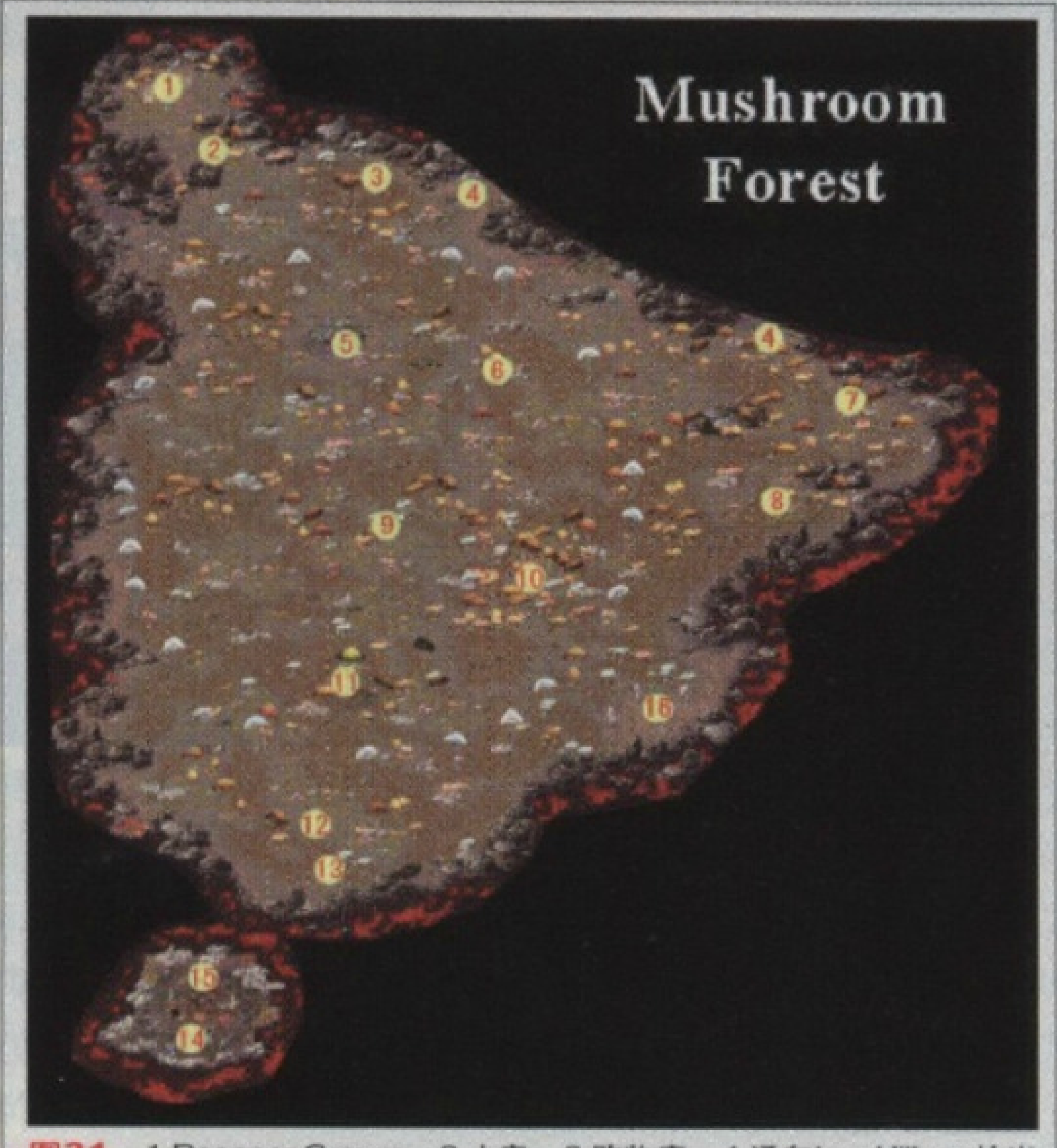


图31：1.Raanaar Graves；2.小鬼；3.购物表；4.通向Imp Village的出口；5.通向Lich Cave的出口；6.保持森林整洁；7.锁着的箱子，钥匙在附近；8.小鬼农夫和房子；9.通向图38的出口；10.Grave of an Illusionist（技能书）；11.邪恶的蘑菇；12.放有奇怪蘑菇的箱子；13.Kirrgor；14.通向图38的出口；15.Tree of Realization；16.骚扰农夫妻子的幽灵。

神秘巫师的第3个任务（Necromancer's third task）：完成“逃离地牢”任务后，你被神秘巫师传送到一个偏僻的村庄，寻找第3块水晶碎片。走近石井（图28-2），看到几个小孩先后跳了进去。跟着小孩进入井中，杀死怪物（图29-2）。触摸怪物丢下的水晶碎片，然后来到石井的下一层，逐个将小孩救出。返回村庄之后，再次来到石井下，被神秘巫师召唤回去。任务奖励：28 696点经验值，声望+1。

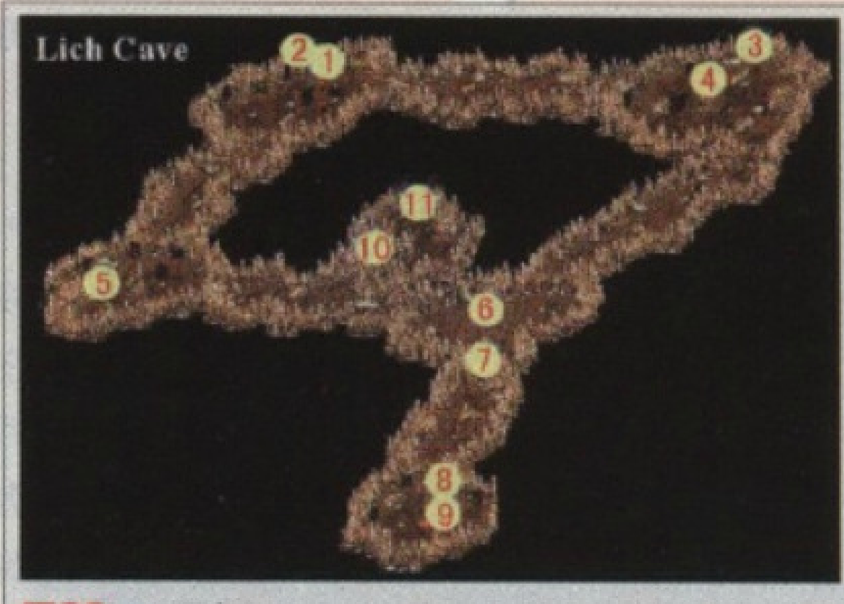


图32：1.通向Mushroom Forest的出口；2.雕像；3.雕像；4.丧尸（死时丢下永久智力药水）；5.雕像；6.五角星，将2、3、5放在五角星的外圈，五角星中心出现打开7的钥匙；7.门；8.丧尸的日记；9.钥匙（Tatourix的钥匙，图18-8）；10.Secret Passage；11.Battlefield钥匙（level 4）。

2.小鬼村庄任务

丢失的钥匙： 在图18-8处答应替Tatourix寻找钥匙。钥匙在图31-5处的Lich Cave内的东南角（图32-9），你可决定是自己用这把钥匙还是物归原主。



图33：1.通向图18的出口；2.走向箱子拿到传送石（你将掉落到洞口中，一个小鬼历史学家走近你）；3.使用传送石传送；4.稀有的蘑菇；5.Winnkor；6.Battlefield钥匙（level 3）；7.“说话”的蘑菇；8.通向图34的出口。



图34：1.绳子，通向图33的出口；2.Flooge Killer。

FloogeFrog杀手： 与FloogeFrog牧人交谈（图18-3），然后找到位于图33-8处的洞穴，进去（图34）杀死怪物，再向牧人报告情况，可得25 056点经验值，1000金子。

小鬼掉下洞口： 当靠近洞口（图18-18）时，答应一个女小鬼去救她的弟弟（图35-2）。

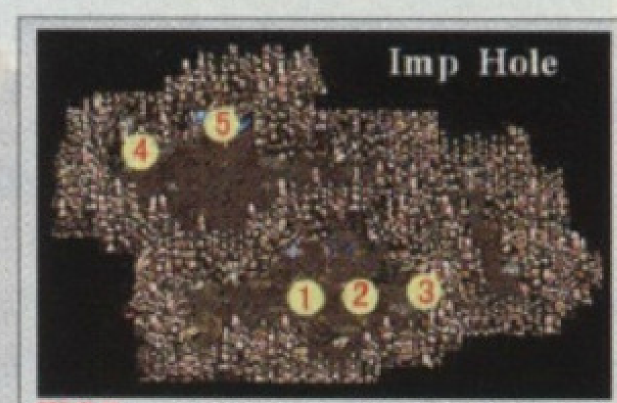


图35：1.通向Imp village的出口；2.“尸体”（女小鬼的弟弟）；3.到达4和5的通道；4.皮手套；5.Battlefield钥匙（level 2）。

药剂师的房子： 与药剂师房子前面的卫兵交谈（图18-27）得以进入药剂师的房子，得11 136点经验值。

药剂师房子中的药水： 与需要药水的小鬼交谈（地18-32），然后来到药剂师房子的地下室（图18-27），先将第1瓶黄色药水与第1瓶紫色的药水混合在一起，然后将第2瓶黄色的药水与第2瓶紫色的药

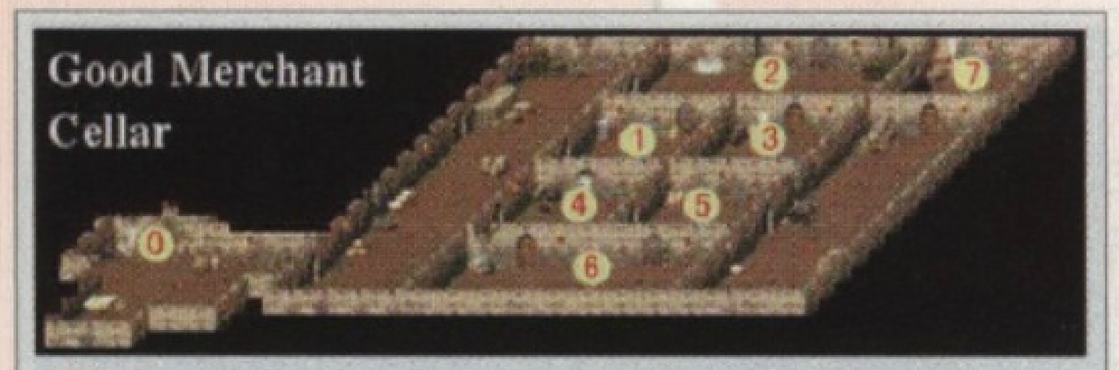


图36：0.通向Imp Village的出口；1－7.带有拉杆的房间。每个房间只有一个拉杆。从1进入到7的方法是：英雄来到1，死亡骑士来到2；英雄拉动房间中拉杆，死亡骑士来到3；死亡骑士拉动拉杆，死亡骑士来到2；英雄拉动拉杆，死亡骑士来到5；英雄拉动拉杆，英雄来到4；死亡骑士拉动拉杆，英雄来到6；英雄拉动拉杆，死亡骑士来到7，英雄来到出口。

水混合在一起，再将得到的药水带给小鬼（图18-32），得25 056点经验值。

失踪的蜘蛛：与蜘蛛牧羊人交谈（图18-22），然后在药剂师的房子（图18-27）中找到一些不知名

图37：1.蜘蛛幻像；2.蜘蛛牧师；3.巨大蜘蛛（蜘蛛腿）；4.锁者的箱子（使用图19-6打开）；5.小鬼英雄；6.通向图18的出口；7.小鬼隐者；8.Hermit's Cave；9.小鬼巡逻兵；10.蜘蛛女王；11.废弃的小鬼营地；12.老蜘蛛；13.蜘蛛野蛮人；14.被驱逐的蜘蛛；15.蜘蛛牧师；16.蜘蛛诗人；17.小鬼植物学家的营地；18.Octorr。

的黄油。使用白瓶子装上黄油（左键点击使用黄油）使自己的气味消失，然后到逃跑的蜘蛛那里（图18-13，注意：在使用黄油之前不要走近蜘蛛）将它带回给蜘蛛牧人（图18-21），得25 056点经验值。

图38：1.通向Mushroom Forest的出口；2.通向Tree of Realization（Mushroom Forest）的出口。

寻找丈夫的小鬼女人：与小鬼英雄的妻子交谈（图18-20），答应找到她的丈夫（此前必须先完成“寻找蜘蛛腿”任务）。在图18-12找到小鬼英雄（图18-12）。走近他触发过场动画（注意存档，因为有时候动画有Bug），劝说他回到妻子那里，得到11 136点经验值。

偷盗盒子：与“坏”商人交谈（图18-22），而后来到“好”商人的房子（图18-23），试着移动拉杆，再次与商人交谈，让他朝外看。这时可趁机拉动拉杆打开房门，进入地下室，拿走奇怪的盒子（图36）。将盒子带给“坏”商人（图18-22）完成任务（如果打开了盒子，在后面的游戏中死亡骑士将一直是粉红色的），得25 056点经验值。

小鬼精灵：点击第1个瘟疫受害者的坟墓（图18-15）遇到小鬼的幽灵，他请你找到药剂师并杀死他。然后先去完成“瘟疫起因”任务，再回来与幽灵交谈，告诉他药剂师是无辜的，得15 766点经验值。

找到谋杀者：来到图18-14，一个小鬼幽灵请你找到谋杀他的人。到图31-5处的Lich Cave阅读图32-8处的Lich's Diary，查出杀死小鬼的人，然后向小鬼幽灵报告，得到38 976点经验值。

特殊的蘑菇：与在房子外面的Mushroom Farmer交谈（图18-6），在图33-4处找到Rare Mushroom，这时既可让小鬼精灵确信矮人正在砍蘑菇，以使他离开（在教授你技能之后），也可直接杀死他得到蘑菇。将蘑菇带给Mushroom Farmer，得到25 056点经验值。

3.蜘蛛森林任务

寻找蜘蛛腿：走近小鬼英雄（图37-5），答应去杀死小鬼北面的一只蜘蛛（图37-3），然后将蜘蛛腿交给小鬼。任务奖励：Mace。

隐者：进入隐者的洞穴（图37-7）与隐者交谈。再到隐者在地图上标志的洞穴（图37-8），在西南角的一个箱子里找到“蜘蛛护身符，将其带给隐者，交给隐者后得到25 056点经验值。

放逐的蜘蛛：与放逐的蜘蛛交谈（图37-14），而后杀死图37-15处蜘蛛牧师，得15 776点经验值。

巨大的蜘蛛网：与老蜘蛛交谈（图37-12），然后杀死图37-13处的蜘蛛野蛮人，得到15 776点经验值。

小鬼巡逻兵：在蜘蛛森林中走近巡逻的小鬼（图37-9），他请你寻找走失的小鬼。那个小鬼的“尸体”就在蜘蛛女王旁边（图37-10），需要一个“Spider Poison Cure”让其苏醒。你可从小鬼巡逻兵那里得到这件东西，也可在杀死蜘蛛女王后得到，然后点击“尸体”（注意：一定要拿到旁边的Spider Queen's Web），得到38 976点经验值。



图40：1.起始点（Citadel出口）；2.通向Prison的入口；3.喝醉的士兵；4.逃跑的士兵；5.猎杀Tibar的Muro；6.古老战争的遗迹；7.魔法剑；8.通向图18的出口，在与Taxlehix（图17-6）交谈和救出小鬼酋长儿子（图17-9）之前，不要使用这个出口。



图39：1.通向图19的出口；2.Battlefield钥匙（level 6）；3.带着记号石头的小鬼；4.财宝。

有趣的秘密：在小鬼村庄中寻找Stignix（你刚解救的小鬼，在图37-16），让他说出所知道的秘密，得15 776点经验值。

4.蘑菇森林任务

失踪的妻子：与蘑菇森林中的农夫交谈（图31-8），在图31-16

处打败一群幽灵救下农夫的妻子。将消息带给农夫后，得到20 416点经验值，400金子。

无助的小鬼：阅读麻痹小鬼旁边的笔记（图31-11），然后到小鬼村庄中蘑菇农夫的茅屋（图18-5）拿到Mushroom Extract，而Spider Queen's Web可在蜘蛛女王附近找到（图37-10）。将这两种东西混合在一起得到解毒剂治疗小鬼，得到38 674点经验值，800金子。

第3章

1.主线任务

魔鬼Asmodheus（The demon Asmodheus）：魔鬼Asmodheus邀请你玩一个游戏，接受他的邀请。与Asmodheus交谈，回答他的问题，答案分别是Mushroom、Horse、Hunger。再次与他交谈，被传送到传送器前。任务奖励：62 496点经验值，A3 Summoning Doll，传送到Teleporter Island。



图41：1.通向图42-51的出口；2.通向图63的出口（在使用了图63-9之后开启）；3.通向图65的出口（在使用了图65-9之后开启）；4.通向图61的出口（在使用了图61-6之后开启）；5.通向图55的出口（在使用了图55-16之后开启）。

寺庙附近（Temple nearby）：使用黄色传送器来到Teleporter Island（图41），Taxlehix将与你交谈，告诉你附近有一座寺庙，或许你应该混进去调查一番。来到Black Temple Area的入口（图42-41），看到一个幽灵正进入寺庙。记下它所用的密语，然后对着庙门说出密语，进入寺庙。任务奖励：17856点经验值。

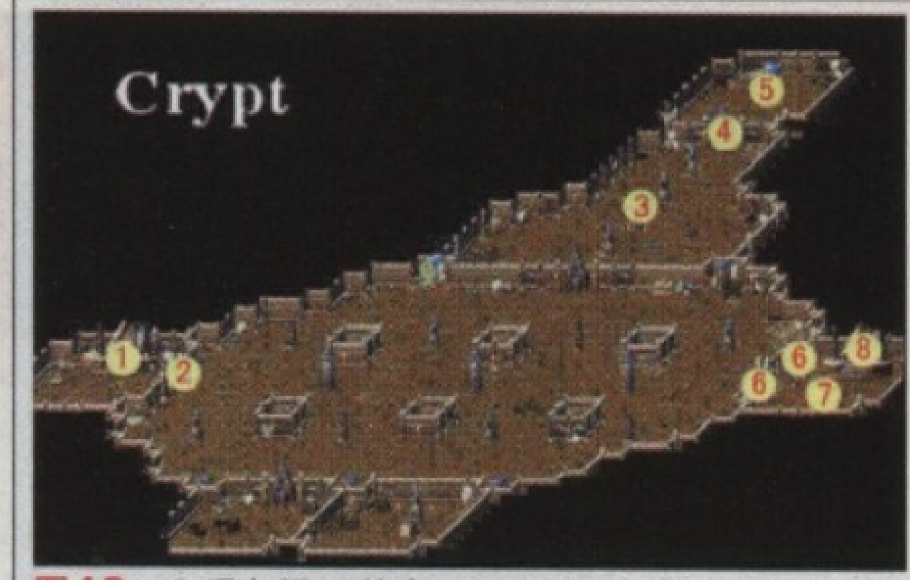


图43：1.通向图42的出口；2.门（在Kiya说话之后关闭）；3.Kiya（丢下打开4的钥匙）；4.门；5.水晶碎片（触摸之后，来到神秘巫师所在处，随后被传送到图44）；6.门，6A.打开6的钥匙；7.完成巫师任务之后被传送到这里；8.通向图42的出口；9.棺材。

寺庙等级系统（Temple Ranking System，此项不是正式任务，不会出现在任务日志中）：要尽力成为寺庙等级系统中的第1名，以便能进入寺庙礼拜堂。如何获取点数呢？需要完成以下任务：“井中的球”任务（500点）、“杀死火元素”任务（500点）、“Zandalor想要的宝物”任务（500点）、“杀死刺客”任务（1500点）、“变成水晶的人”任务（1500点）、“医治变成水晶的人”任务（1500点）、“偷东西”任务、“会说话的小虫”任务（2500点）、“Barnabus之书”任务（2500点）、“丢失的纪念物”任务（2500点）、“女巫之书”任务（2500点）、“失踪的和尚”任务（2500点）、“奇怪的传送”任务（5000点）。一旦成为寺庙等级系统中的第2名，Kiya将出现在等级守护者房子旁边（图42-41）向你挑战。进入她的地下室（图42-11）打败她（图43-3），然后就可进入寺庙礼拜堂了。接着，从地下室出



图44：1.通向图45的出口（Murray在附近）；2.通向图74房子的出口。



图45：1.通向图44的出口；2.Zaknadrix（小鬼头领）。

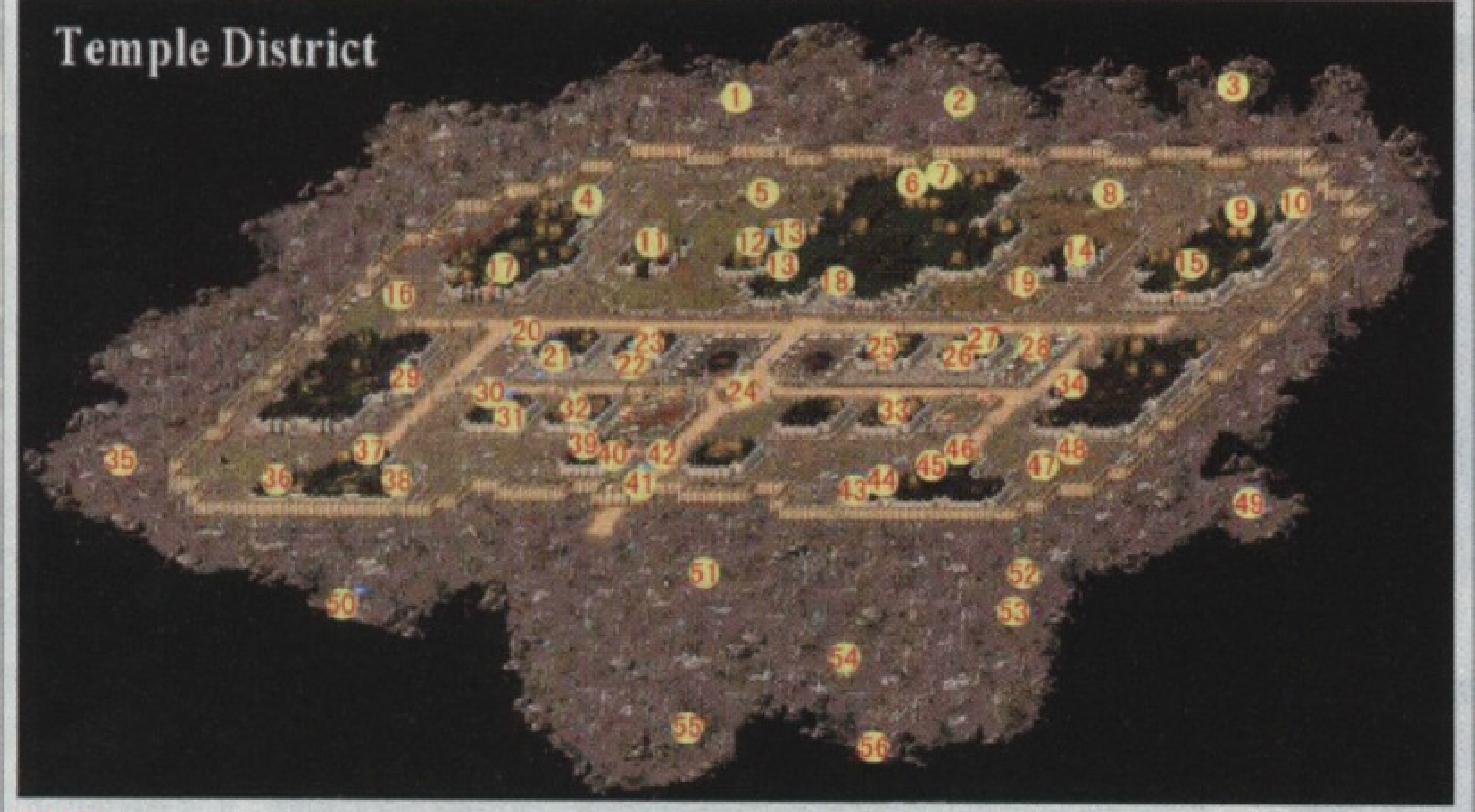


图42：1.Barnabus的书；2.通向Raanaar Cave的出口；3.Looc（技能书）；4.Chain Gloves；5.Battlefield钥匙（level 1）；6.Black Bishop；7.通向图47的出口；8.Grave of Elder Anlokar中的镜子；9.寺庙铁匠；10.Basterd Sword；11.通向Crypt的入口（在寺庙等级系统中排名第2，遭到Kiya挑战之后打开）；12.寺庙礼拜堂商人；13.门（将礼拜堂中的全部敌人杀死之后打开）；14.通向图43的出口（在穿过11，杀死Kiya之后，从里面打开）；15.寺庙武器商人；16.旅行商人；17.寺庙魔法商人；18.通向寺庙礼拜堂的门；19.兄弟迷宫；20.被诅咒的人；21.锁着的箱子；22.通向寺庙监狱的门（在与6交谈之后才能打开）；23.Raanaar囚犯；24.疯狂的Barnabus；25.英雄的房子；26.卫兵（丢下钥匙）；27.通向图73的出口；28.打开45的钥匙；29.寺庙战斗竞技场；30.蝙蝠粪；31.女巫Cassandra；32.Sigurd；33.女巫Cytha；34.寺庙兵营；35.水晶石；36.盗贼商人；37.寺庙酒吧；38.吟游诗人Kyrill；39.寺庙主人；40.等级管理人；41.女巫Kiya；42.寺庙公告板；43.Markman；44.Raanaar的骨灰缸；45.老干酪；46.寺庙仓库；47.Fred；48.通向图75的出口；49.Stit（技能书）；50.通向图55的出口；51.通向图41的出口；52.Pit（Raanaar雕像）；53.破损的手推车；54.旅行商人（在完成了“被抢劫的货物”任务之后，他会移动到16）；55.说话的小虫；56.通向图63的出口。

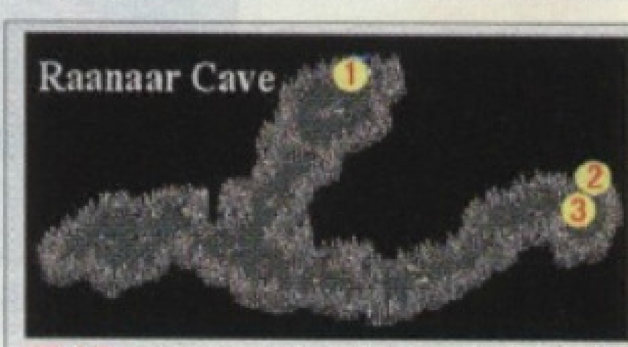


图46：1.通向图42的出口；2.箱子，使用从Serrick's Tower地图中得到的钥匙打开；3.Staff of Power。



图47：1.通向图42的出口；2.通向图48的出口。

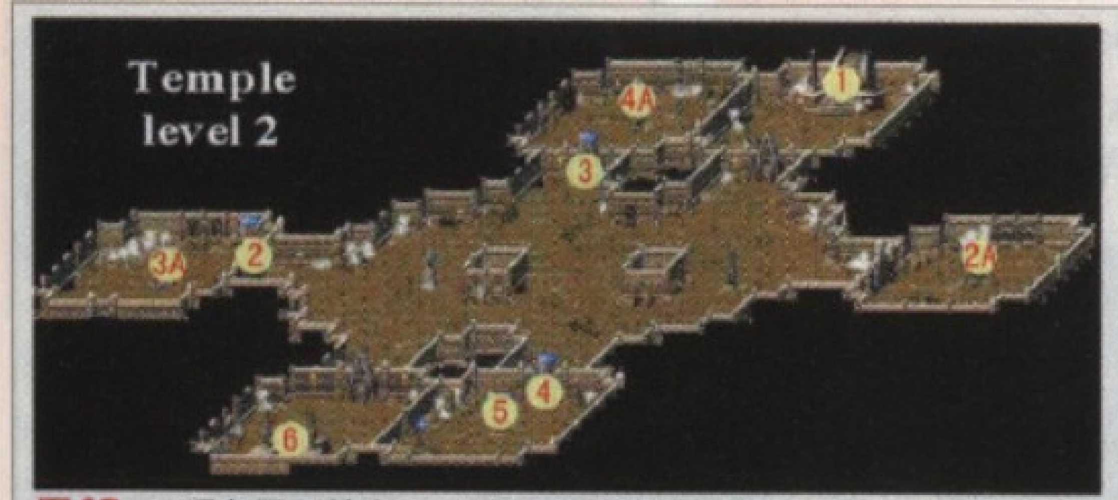


图48：1.通向图47的出口；2.门，2A.打开2的拉杆；3.门，3A.打开3的拉杆；4.门，4A.打开4的拉杆；5.Battlefield钥匙（level 6）；6.通向level 3的出口。

来，接受神秘巫师的第4个任务。

神秘巫师的第4个任务（Necromancer's fourth task）：首先完成寺庙等级任务，然后触摸水晶（图43-5），来到神秘巫师那里，他将你传送到Wastelands。走近矿工（靠近图44-1），与他交谈，他请你调查小鬼的奇怪行为。通过Wastelands地图中的Exit1（图44-1）来到Saltmine，与小鬼首领Zaknadrix交谈（图45-2）。接着离开矿井，返回到Wastelands。与靠近图44-1处的Murray交谈，他把地下室的钥匙交给你。从图44-2处来到Murray的地下室，触摸这里的水晶，Murray和朋友将发动攻击。干掉他们，小鬼首领赶来向你表示感谢。随后你被神秘巫师召唤回去，并将你送回The crypt。任务奖励：55 056点经验值，在寺庙等级系统中获得5000分。



图49：1.通向图48的出口；2.通向图50的出口。

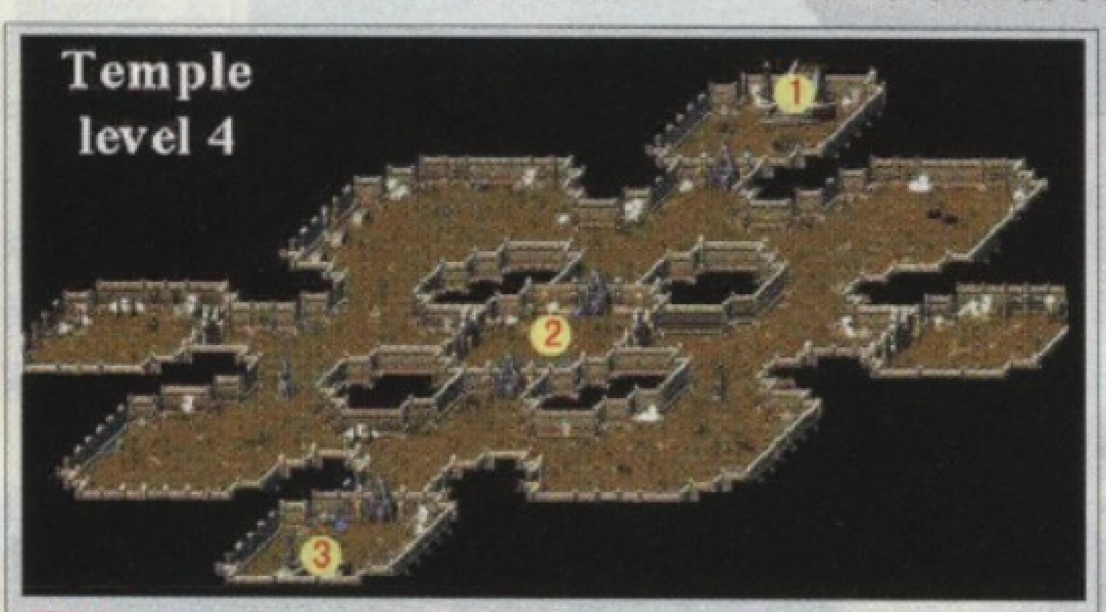


图50：1.通向图49的出口；2.宝物选择，选择金钥匙，得到更好的武器和护具；3.通向图51的出口。

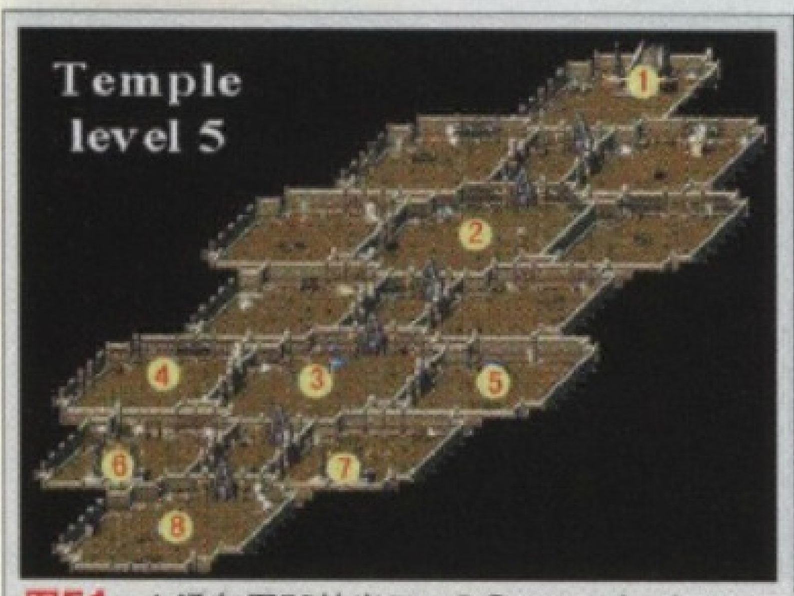


图51：1.通向图50的出口；2.Catacombs Armour（点击之后Black Bishop出现，杀死他）；3.Raan；4.通向Wisdom level的出口；5.怪物；6、7.通向图52的出口；8.水晶碎片（触摸之后，来到神秘巫师那里，随后被传送到Swamp）。

神秘巫师的第5个任务（Necromancer's fifth task）：首先完成神秘巫师的第4个任务，然后进入寺庙礼拜堂（图42-18），与Black Bishop交谈（图42-6），向他询问有关寺庙入口的事情。现在，你可接近Raanaar Prisoner了（告诉卫兵你从Black Bishop那里得到允许来看他），这个人被关押在牢房中（图42-23），与他交谈，他将告诉你打开Raanaar cave的密语（图42-2）。接着，来到Raanaar cave（图46），找到力量之杖（The Staff of Power），然后返回到Black Bishop那里。由于拿到了力量之杖，所以你可进入寺庙的下一层了（注意：一旦下去，就不能再回来，因此要确定完成了全部任务）。从寺庙的入口下去（图42-7），寻路一直向下走（参见图47～图51）。在图51-3处，Goddess Raan将与你交谈，请你将她领地的3个标志带给她。这是"恢复召唤娃娃"任务的一部分，需要提前一步完成，否则整个任务无法继续下去。最后来到图51-8处，触摸水晶。来到神秘巫师那里，他将你传送到沼泽。与Ian交谈，他告诉你沼泽正在慢慢朝着他的农场移动。来到Lizard King那里（图53-3），如果同意他的请求，则声望+1。接着，由图53-4来到Cave of the Lizard Priestess（图54），杀死Lizard Priestess，拿上水晶（如果你选择了杀死Lizard King，那么首先需要返回Ian那里报告情况）。神秘巫师将把你传送回他的隐藏点，将几块水晶碎片重新聚合成水晶。最后，将神秘巫师杀死，你将被传送回寺庙，然后进入第4章。任务奖励：进入第4章。

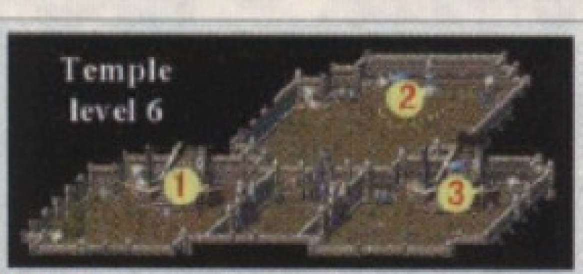


图52：1.通向图51的出口；2.Statue of Honor；3.通向图51的出口。



图53：1.在触摸水晶（图51-8）之后被传送到这里；2.Ian；3.蜥蜴王；4.通向图54的出口。

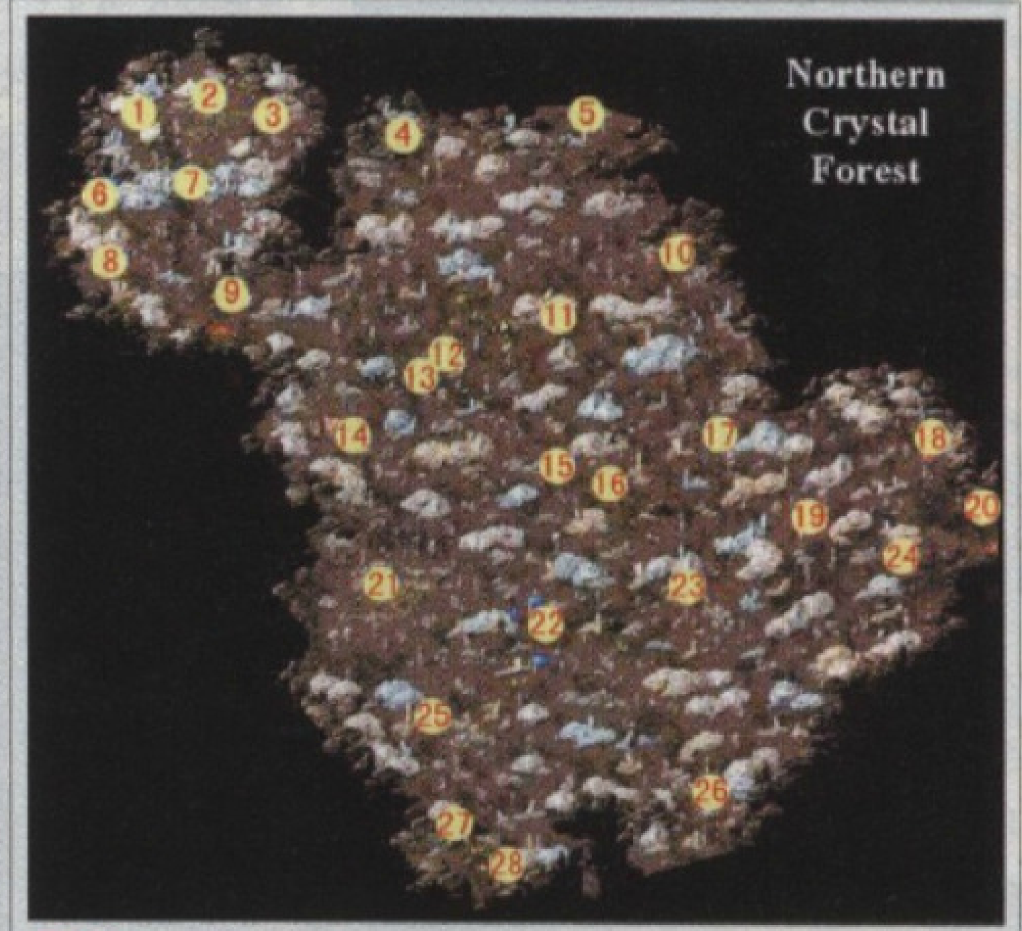


图55：1.Bran将军；2.通向图58的出口；3.商人；4.通向图59的出口；5.通向图42的出口；6.Battlefield钥匙（level 2）；7.大门（杀死9之后，换上伪装并出示所得到的文件进入；使用杀死Bran将军之后得到的钥匙离开）；8.Era（技能书）；9.遭到伏击的士兵，丢下文件和服装；10.通向图57的出口；11.货物传送的笔记；12.货物传送的笔记；13.植物；14.Raven和水晶碎片（在开始"变成水晶的人"任务之后出现）；15.植物；16.通向图41的出口；17.祭坛；18.祭坛；19.森林精灵；20.通向图63的出口；21.通向图56的出口；22.Oren；23.祭坛；24.祭坛；25.植物；26.通向图61的出口；27.通向图60的出口；28.小鬼。

Cave of Lizard Priestess

图54：1.通向图53的出口；2.蜥蜴人牧师；3.水晶碎片。

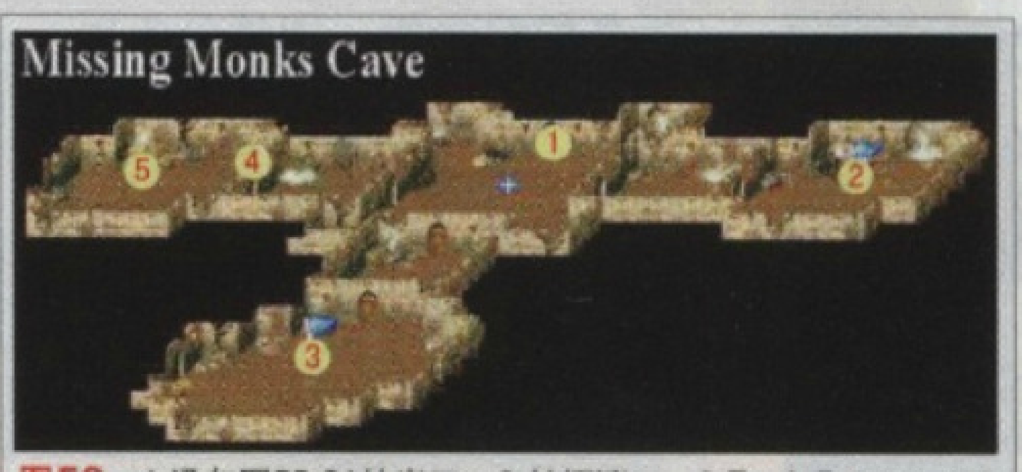


图56：1.通向图55-21的出口；2.长柄镰刀；3.Earth Demon（丢下打开4的钥匙）；4.门；5.失踪的修道士。

2.黑环寺庙任务

被劫的货物： 与旅行商人交谈（图42-54），得知一些怪物抢劫了他的商车。①怪物和货物在图42-53，先帮助怪物杀

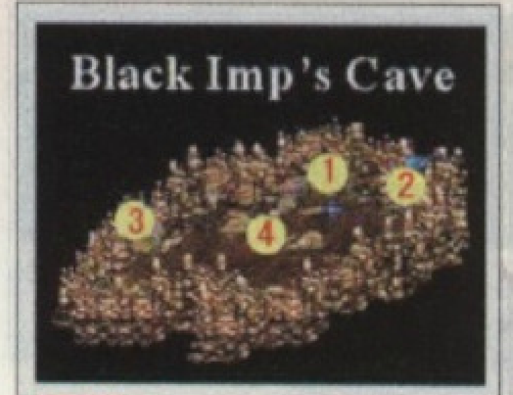


图57：1.通向图55的出口；2.打开3的钥匙；3.箱子；4.Black Imp。

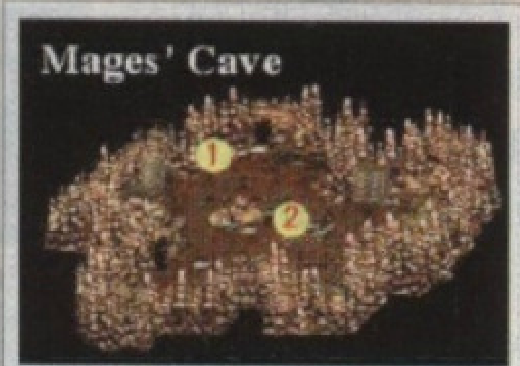


图58：1.通向图55的出口；2.魔法师手套。

死攻击他们的元素敌人，然后与怪物交谈。②方法一：答应怪物只拿走一半货物，可避免战斗，得25 969点经验值，1200金子；方法二：杀死怪物拿走全部货物，得47 616点经验值，2400金子，声望+1，寺庙系统中1500积分。

图59：1.通向图55的出口；2.商人。

会说话的小虫：会说话的小虫（图42-55）实际上是一个被女巫Cassandra所诅咒的魔法师。为了让Cassandra解除诅咒，你需要准备一些的材料。在Cassandra的房子中找到蝙蝠粪（图42-30），然后按照水晶森林（图55）中一辆燃烧货车上的笔记所提示的线索，在黑环寺庙仓库中找到干酪（图42-45），仓库的钥匙可在仓库北面有绿色水晶的花园中找到（图42-28）。接着去找Cassandra（图42-31），她拒绝解除诅咒。再次与她交谈，并利用准备好的材料诅咒她的房子，使得女巫不得不将解除小虫诅咒的药水交给你。当解除小虫诅咒时，你得到40 176点经验值，并获得寺庙系统中2500点积分。

图60：1.通向图55的出口；2.小鬼的武器。

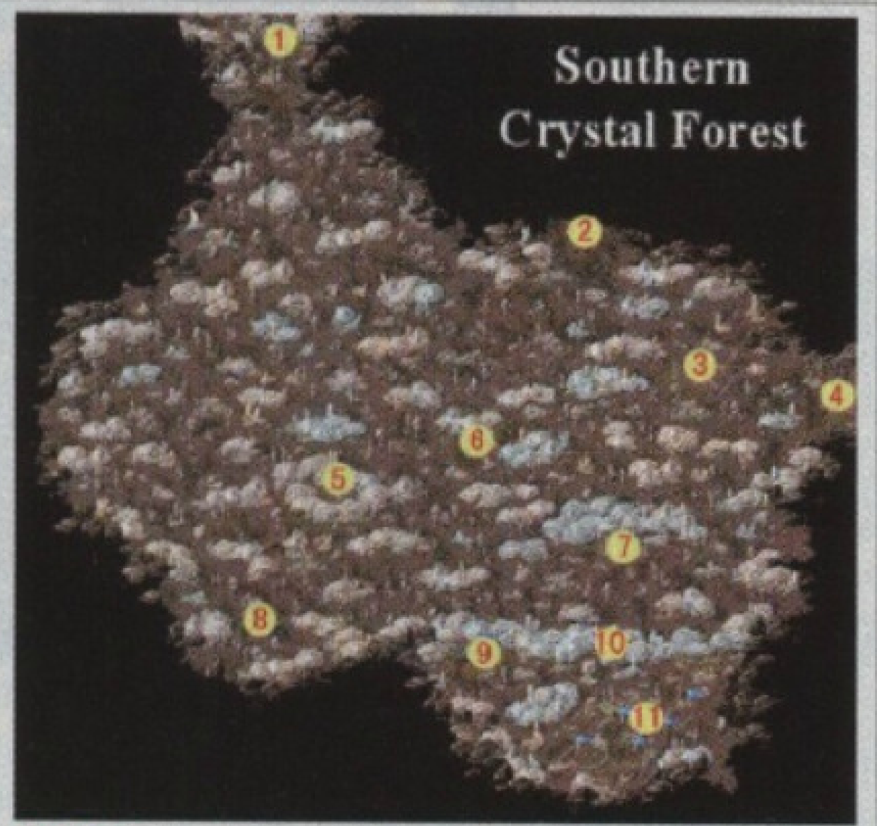


图61：1.通向图55的出口；2.通向图63的出口；3.Raanaar营地；4.通向图65的出口；5.Battlefield钥匙（level 4）；6.通向图41的出口；7.遭到攻击的Raanaar营地；8.通向图62的出口；9.Trash Cave；10.Raanaar营地的秘密通道[只有在帮助了Raanaar（7）之后才能进入]；11.Raanaar Rebels。

失踪的修道士：阅读公告板（图42-42）接受任务，然后来到水晶森林中（图55-21）修道士的洞穴，杀死南面牢房里的怪物拿到钥匙，再到西面的牢房释放修道士。得到40 176点经验值，并获得寺庙等级系统中2500点积分。

Barnabus之书：与Barnabus（图42-24）交谈，他的一本书丢在寺庙墙外西北方（图42-1），将书找还给他，得到25 296点经验值和寺庙等级系统中2500积分。

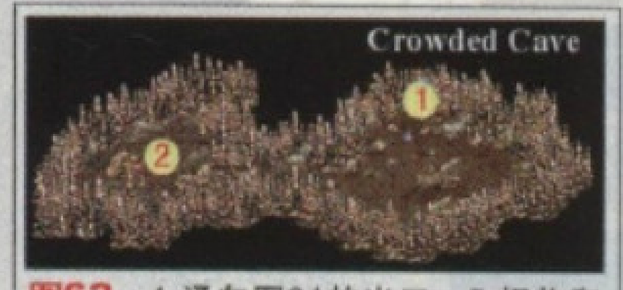


图62：1.通向图61的出口；2.怪物和Demon's Bane gem。

丢失的纪念物：阅读公告板（图42-42）之后，与Brother Raze交谈（图42-19），然后经图63-11到图72-2找到丢失的纪念物，物归原主后得到40 176经验值及寺庙等级系统中2500积分。

女巫的书：与Cytha交谈（图42-33）后来到Raanaar Library（图63-7），先完成“臭味的熔岩”任务，然后找到北翼图书管理员（图63-4），他交给你进入放有Book of Twilight的南翼的钥匙（图63-6），拿上那本书将它带给Cytha，得到40 176点经验值和寺庙等级系统中2500积分。

臭味的熔岩：开启了“女巫的书”任务后，进入Raanaar Library，答应帮图书管理员（图64-2）调查熔岩变臭的原因。在图书馆南面你发现一些魔鬼在熔岩里面洗澡（图63-12），将他们全部杀死，然后报告给图书管理员。获得声望+1，32 736点经验值，得到许可进入Head Librarian所在房间。



图63：1.通向图42的出口；2.吟游诗人Kyrill；3.火元素；4.通向图55的出口；5.通向图67的出口（解开这个区域的柱子之谜后打开）；6.Zandalor；7.通向Raanaar Library的出口；8.通向Ore Mine的出口；9.通向Teleporter Island的出口；10.通向图65的出口；11.通向图72的出口；12.洗澡的魔鬼（在接受了“臭味的熔岩”任务之后出现）；13.Yrev（技能书）；14.通向图61的出口。

图64：1.通向Ash Forest的出口；2.图书管理员；3.门（开启“女巫之书”任务之后打开，与2交谈，完成“臭味的熔岩”任务，然后再次与2交谈）；4.Head librarian（带有打开5的钥匙）；5.门；6.Book of Twilight。

井中的球：与Fred交谈（图42-47）后下到井中（图42-48），杀死青蛙后将井中的球带给男孩，得到17 856点经验值及寺庙等级系统中500点积分。

想要护身符的商人：与铁匠南面的商人交谈（图42-15），他请你为他寻找一个护身符。方法一：护身符在地下室中，点击棺材（图43-9），一个Raanaar幽灵出现。告诉幽灵你想要给他的女儿送一个护身符，他便把护身符给你，并告诉你护身符已被诅咒了。来到商人那里，告诉他护身符已被诅咒了，得到

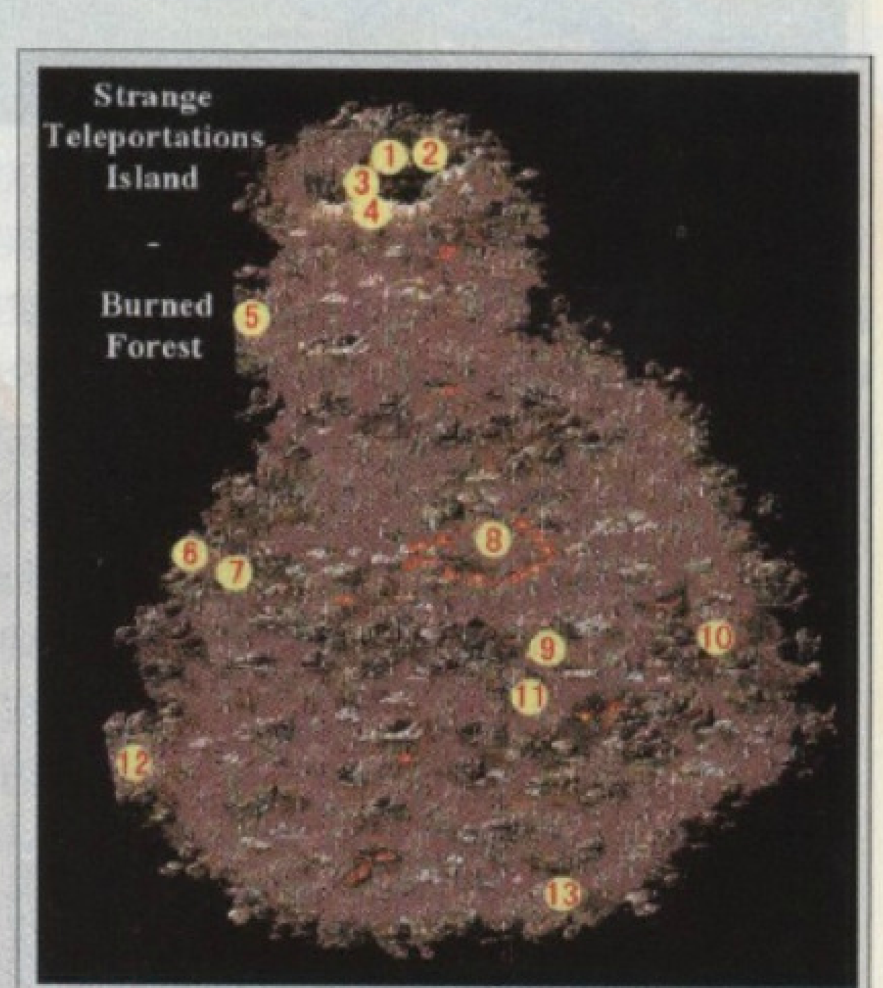


图65：1.打开图46-2箱子的金钥匙；2.通向图66的出口；3.Raanaar叛徒；4.Serrick's Tower（在阅读了图42中的公告板，或者从aanaar Rebel那里接受了“Raanaar叛徒”的任务之后，才能进入）；5.通向图63的出口；6.打开7的钥匙；7.箱子；8.Battlefield钥匙（level 0）；9.通向图41的出口[只有在修复了传送器之后才能使用。从（11）拿到宝石，点击传送器，将宝石镶嵌进入，便可修复传送器]；10.Lost Raanaar Party；11.Earth Elemental King；12.通向图55的出口；13.Lost Raanaar Party的财宝。



图66：1.通向图65的出口；2.Serrick。

47 616点经验值。若不告诉商人诅咒的事情，则可得47 616点经验值及商人的物品。方法二：护身符在地下室中，点击棺材（图43-9），Raanaar幽灵出现后告诉幽灵你想要一个护身符送给一个商人、他的母亲、他的儿子、他的姐姐，只要不回答他的女儿就可以，幽灵和他的女儿将攻击你，杀死他们，拿到护身符（注意：确定那时你身上带着一个护身符，如果没有，你将装备上这个护身符后被诅咒而亡）。回到商人那里，把护身符交给他。任务奖励：32 736点经验值。

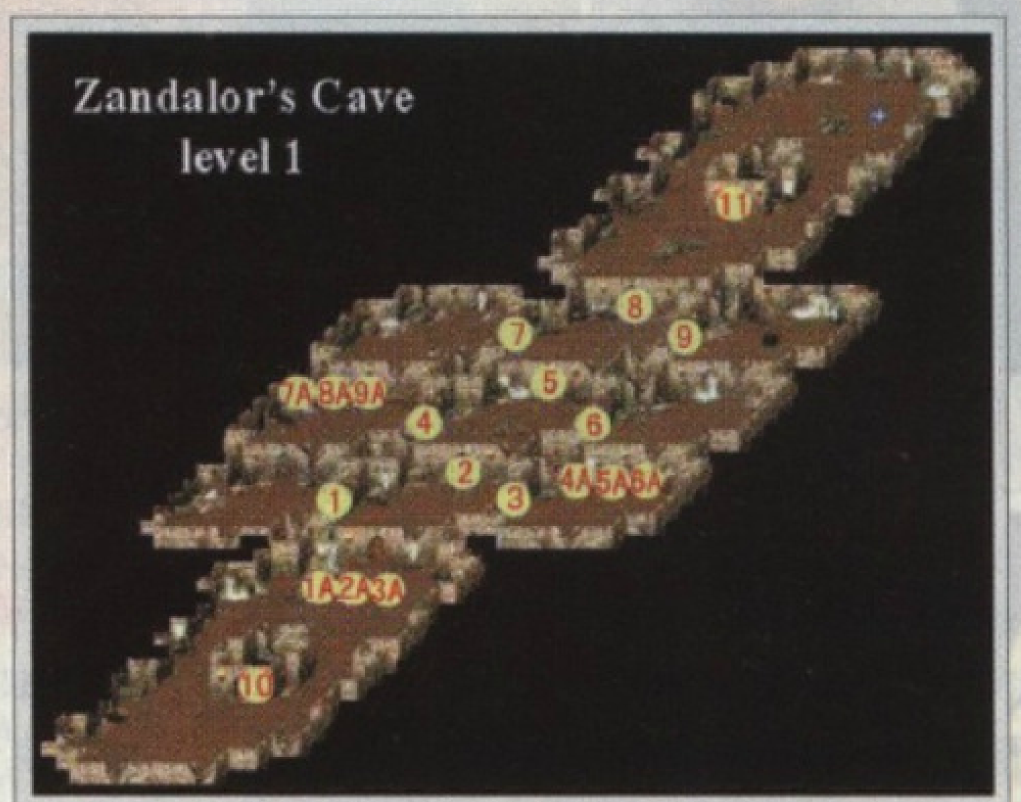


图67：1～9.门，1A～9A.打开对应门的拉杆，10.通向图63的出口；11.通向图68的出口。

杀死刺客：与Sigurd交谈（图42-32），然后来到Groblar的房子（图42-27），杀死他的卫兵（他们丢下一把钥匙），打开房门，来到地下室，杀死Groblar，得到25 296点经验值，声望-1，寺庙等级系统中1500点积分。

变成水晶的人：与被诅咒的人交谈（图42-20），再由图55-10处来到Black Imp Cave（图57），与Black Imp交谈，这个小鬼说诅咒的事根本与自己无关。于是再次与被诅咒的人交谈，答应为他寻找救治的方法，得到47 616点经验值，寺庙等级系统中1500点积分。而后来到图55，与女巫Raven交谈（图55-14），在她的指导下收集合成药物的植物（在图55的13、15、25），得到32 636点经验值及寺庙等级系统中1500点积分。

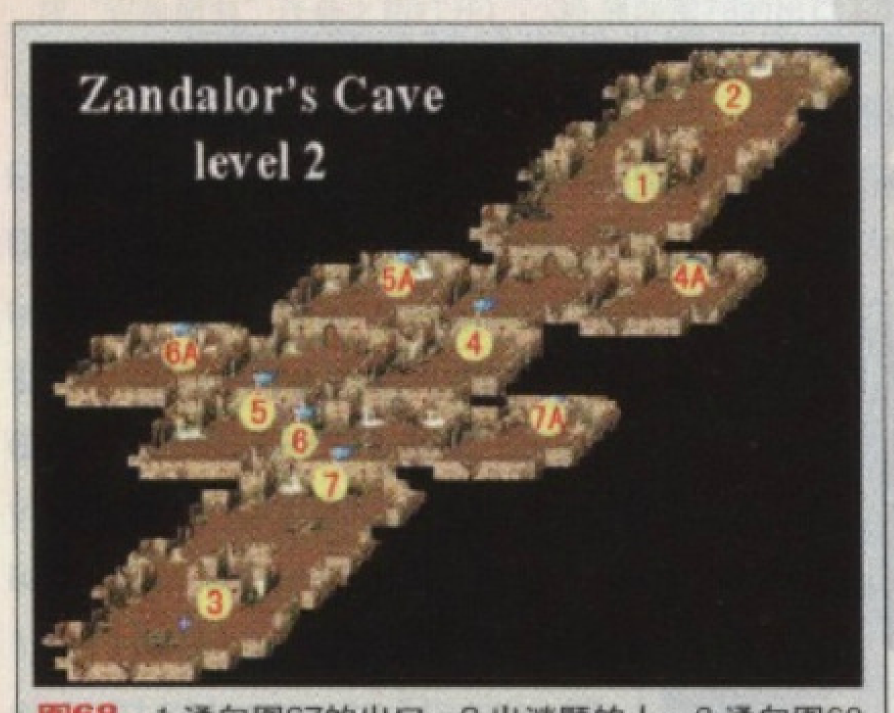


图68：1.通向图67的出口；2.出谜题的人；3.通向图69的出口；4～7.门，4A～7A.打开对应门的拉杆。

杀死火元素：与吟游诗人Kyrill交谈（图63-2），答应帮他杀死在南面（图63-3）游荡的火元素。完成任务后可得32 736点经验值，声望+1，寺庙等级系统中500点积分。

商人：阅读被伏击商队留下的笔记，得知运往寺庙的货物被Raanaar所劫（图55中的11和12）。在图55-9干掉埋伏的士兵（杀死士兵后，要穿上他们丢下的服装），然后与Bran将军交谈（图55-1）。①让黑暗骑士靠近商人（图55-2），让商人坦白自己的罪行。②方法一：接受商人的贿赂，向将军报告虚假的情况。可得32 736点经验值，声望-1。方法二：拒绝商人的贿赂，将真实情况报告给将军，得40 176点经验值。



图69：1.通向图68的出口；2、3.打开4的拉杆；4.门；5.Zandalor的护身符。



图70：1.通向图63的出口；2.魔鬼（死时丢下Bone Helmet）；3.特殊的矿石。

奇怪的传送：①与Serrick交谈（从图65-2离开到图66），但要进入塔楼，必须先读过公告板（图42-42）或任务日志中有“Raanaar叛徒”任务。②与Lost Raanaar Party交谈（图65-10），在Strange Teleportations Island周围传送，直到发现Earth Elemental King（图65-11），告诉他孤独的原因是因为他找到了宝石。于是Earth Elemental King将宝石交给你，然后向你发动攻击；或者，直接索要Earth Elemental King的宝石。将其杀死后，拿着宝石来到传送器（Earth elemental king北面一点，图65-9）前。点击传送

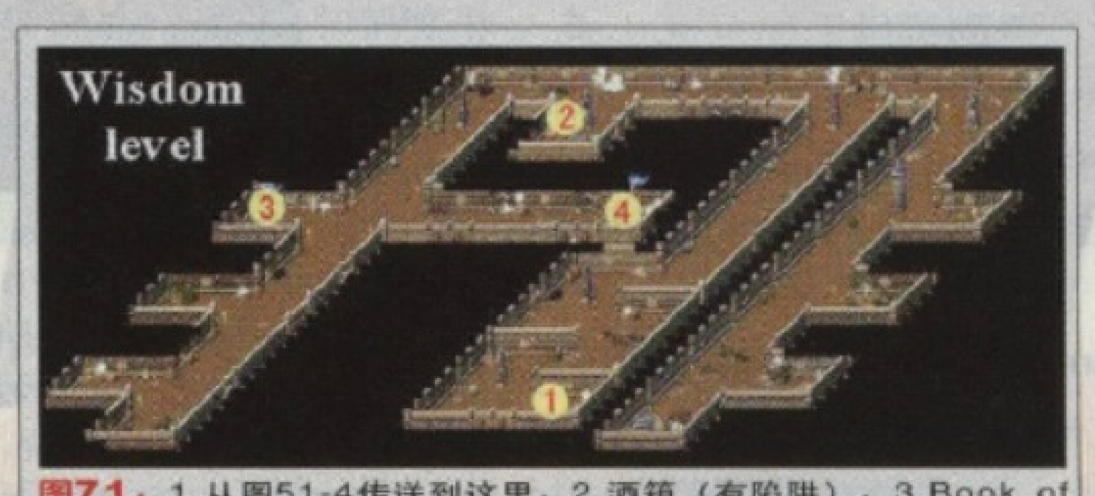


图71：1.从图51-4传送到这里；2.酒箱（有陷阱）；3.Book of Raanaar Language；4.Symbol of Wisdom。

器，返回到Serrick或Lost Raanaar Party那里。任务奖励：报告给Serrick，声望+1，寺庙等级系统5000点积分；报告给Lost Raanaar party，宝藏的地点（400金子+宝石）。



图72：1.通向图63的出口；2.丢失的纪念物。

Zandalor想要的宝物：与Zandalor交谈（图63-6附近），他请你为他从废墟中找回一件宝物。点击Zandalor旁边的柱子（图63-4）回答谜题：第1题答案stone，第2题答案gold，第3题答案crystal，第4题答案wood。而后4根柱子中心的一个洞穴会打开，探索洞穴，在第3层（图69-5）找到Zandalor的护身符。将它还给Zandalor，不过要小心，随后他将向你发动攻击。任务奖励：声望+1，40 176点经验值，寺庙等级系统中500点积分。



图73：1.通向图42的出口；2.Groblar。

3.Raanaar的任务

杀死怪物：与Raanaar营地中的Rebel交谈（图61-11），得知须先救出一些被攻击的Raanaar（图61-7）。来到Raanaar营地西面的洞穴（图61-9）杀死怪物，然后报告给Rebel。任务奖励：47 616点经验值，声望+1，如果告诉他怪物发动攻击的原因，可从Rebel那里得到火水晶。

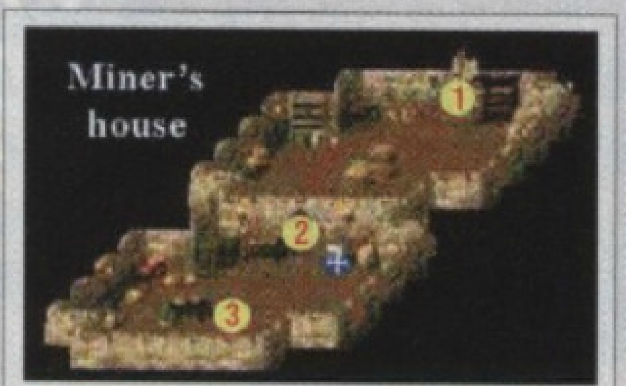


图74：1.通向图44的出口；2.门（来到矿井下，与Zaknadrix交谈，然后返回村庄，与Murray交谈，拿到钥匙）；3.水晶碎片。

骨灰缸：与Rebel交谈（图61-11），他请你带回在寺庙仓库（图42-44）中的骨灰缸。这个仓库是寺庙地区东南部一间锁着的房子（图42-46），钥匙可在仓库北面一个有绿色水晶的花园中找到（图42-28）。任务奖励：47 616点经验值，声望+1。

Stone Well

图75：1.通向图42的出口；2.FloogeFrog。

Raanaar叛徒：与Rebel交谈（图61-11），他请你杀死一个Raanaar叛徒。①来到Serrick's Tower（图65-4），与叛徒交谈（图65-3）。②方法一：让叛徒发誓不泄露他所知道的秘密，然后报告给Rebel，得77 376点经验值，1200金子，声望+1。方法二：杀死叛徒，然后报告给Rebel，得40 176点经验值。

魔鬼祸害：与Rebel Elder交谈，他游荡在Raanaar营地秘密洞口附近（图61-10））。先由图61出口8到图62-2找到宝石，得到25 296点经验值。然后到铁匠那里（图42-9）给他5000金子，并按照他在地图上的标志找到特殊的矿石（图70-3），得到25 296经验值，再让铁匠把剑做好，得到32 736经验值。将剑和宝石交给Rebel Elder，得到奖励。

驱逐魔鬼：在靠近Crowded Cave处（图61-8）答应怪物的请求，得到47 616点经验值。而后进入Crowed Cave，在图62-2处杀死魔鬼，向怪物报告后，得到32 736经验值和Shadow Leggings，声望-1。

恢复召唤娃娃：完成“魔鬼Asmodheus”任务后，他将在你的眼前将一个Raanaar Elder变成一个召唤娃娃。先与娃娃谈话，然后再次与Asmodheus交谈，你将被传送到Temple District。与Taxlehix交谈，得知从Asmodheus那里拿到的娃娃必须要还原到以前的样子。首先与Goddess Raan交谈（图51-3），了解到需要获得她的领地的3个标志：War——打败War Monster（图51-5），拿到Symbol of War；Honour——经过图51-6、7来到level 6，与那里的Statue of honor交谈（图52-2），得到Symbol of Honor；Wisdom——经过图51-4来到Wisdom level，找到正确的标志（图71-4）。只要触摸它，便被传送回Temple level 5（注意：首先要在图71-3拿到Book of Raanaar Language-Advanced）。现在返回到Goddess Raan那里（图51-3），召唤娃娃将被恢复。

4.没有出现在日志中的任务

军营中的魔法师：由图55-2来到图58的洞穴，触摸桌子上的魔法师手套。先杀死魔法师学徒，然后返回到军队营地，干掉一个魔法师及卫兵，然后杀死Bran将军，得到技能书。

森林精灵：与Spirit of the forest（图55-19）交谈。触摸每个祭坛（图55-17、18、23、24），给出正确答案后报告给森林精灵获得奖励。

出谜的人：来到Riddler那里（图68-2），接受他的谜题。若给出正确答案“It is hate”，他将不攻击你并与你交易；若给出错误的答案，他将发动攻击，将他杀死后得到Plate Armor。

Oren和小鬼：与Oren或小鬼交谈（图55-22或28）。选择帮助Oren，或帮助小鬼得到武器（图60-2），并将Oren杀死，得55 056点经验值。

第4章

1.主线任务

进入学院（Signing into the Academy）：进



图76：1.学院入口；2.入口大厅；3.柜子；3A.打开柜子的钥匙（Raanaar的尸体上）；4.柜子（从3中拿到Greasy Powder之后打开，拿到Book of Raanaar Magic Part Ⅱ）；5.奇怪的门。5A.Star Amulet（打开5的钥匙）；6.奇怪的镜子，使用钻石打开（27）；7.知识考试教师，7A.走过这扇门开始知识考试；8.Book of Raanaar Magic Part Ⅰ；9.锁着的箱子；10.使用从镜中人那里得到的钥匙打开这个箱子；11.通向图80的出口；12.锁着的箱子；13.忍耐考试教师，13A.开始忍耐考试的地方；14.破损的墙壁，14A.铁镐；15.Book of Raanaar magic part Ⅳ；16.信念考试教师，16A.开始信念考试的地方；17.小鬼（拿到Rubber Ducky）；18.受伤的死亡骑士（拿到Guitar）；19.Asmodheus和女巫（拿到Teddy Bear）；20.Avatar of the Goddess（拿到Hourglass）；21.门，21A.打开21的钥匙；22.通向图80的出口；23.完成3项初始考试之后，打开这扇门；24.Chamber of Evaluation；25.门，25A.打开25的拉杆；26.门，26A.打开25的拉杆；27.钻石戒指，27A.使用Rubber Ducky与出现小鬼交换钥匙，打开27；28.通向图80的出口；29.到图77的出口。



图77：1.通向图76的出口；2.通向图80的出口（第1次使用时，需要点击两次绳索）；3.入口大厅，Elder Ankhomar；4.石头地图；5.Raanaar Priestess；6.Statue of Raan；7.第1个召唤大厅；8.门（完成Rann的祝福任务之后得到钥匙）；9.图书馆；10.Book of Basic Summoning；11.Belehram和学生Dotharhar；12.Dolehar（接受“召唤告密者”任务之后，与Dolehar交谈，他交出打开13的钥匙）；13.门；14.Room of Component Creatures（得到Spider Leg）；15.打开16的钥匙；16.门；17.Elder Ansukar；18.打开37的钥匙；19.商人Bexhanar；20.Protection Runes的房间；21.卫兵（带有打开22的钥匙）；22.门；23.Summoning Practice房间；24.Summoning Doll；25.门；26.Dojiram（接受了“召唤告密者”任务之后，与Belehram交谈，然后与Dojiram谈论Markunthar，打开25）；27.Markunthar的图书馆；28.书中放着打开29的钥匙；29.储藏室，放着打开30的钥匙；30.Feynur Potion；31.门（完成“召唤告密者”任务之后打开）；32.第2个召唤大厅；33.门（完成“召唤策略”任务之后打开）；34.第3个召唤大厅；35.门（完成“召唤魔鬼”任务之后打开）；36.通向图78的出口；37.门；38.银箱子，放着打开图79-14的钥匙。

入学院1层大厅（图76-2），触发过场动画，一个幽灵交给你一项任务。这个学院如今被一些曾在这里工作过的Raanaar的幽灵管理着，他们认为你是受诅咒的人Damian。如果想要到达学院最顶层，了解怎样打开返回Rivellon的传送门，你必须与他们合作。不过，首先必须通过3个入门考试。

知识考试（Test of Knowledge）：进入开始知识考试的房间（图76-7），回答幽灵提出的问题，将正确的传送器选择出来。不过，在回答问题之后，最好研究一下Code of Behaviour，这对于通过这个考试非常重要。你既可在大厅入口（图76-2）的Code of Behaviour里找到正确答案，也可在那里找到象征数字的Raanaar标志——How many initial tests do you have to pass？答案：3；How many hours a day should you study to show your teachers you take your lessons seriously？答案：13；How many times a day should you pray to Raan？答案：5；How many rules does the code of behaviour have？答案：16。任务奖励：只有在通过全部3个考试之后，才能在Evaluation Chamber中得到Permanent Intelligence Potion。

Academy level 3

图78：1.通向图77的出口；2.Raanaar教师；3.Raanaar哲学家；4.Raanaar教师、幽灵Elder Anguram（干涉考试）、幽灵Elder Anbassam（专心考试）、幽灵Elder Anrausam（结果考试）、幽灵Elder Anbotar（真相考试）；5.Raanaar学生；6.通向Bone of the Founder的出口；7.Raanaar商人；8.图85-21的拉杆顺序：3-1-5-2-4；9.Raanaar牧师；10.锁着的箱子（钥匙在图83-10），放着灰尘（Fairy Dust）；11.通向Imp Dream的出口；12.水池（灰尘放在这里）；13.商人的护身符；14.木箱子（钥匙在图79-11），放着打开图81-17的钥匙；15.Raanaar Cradle（将从图76-19拿到的Teddy Bear放在这里）；16.Door（完成结果、干涉、专心、真相4个任务之后打开）；17.通向图79的出口。

忍耐考试（Test of Endurance）：进入忍耐考试的房间（图76-13），这里的考试围绕着一个有趣的难题开始。你必须带着一个小鬼、有生命的假人和一个关闭的箱子从一个房间来到另一个房间，每次只能带其中的一个。但是，如果将小鬼和箱子留在一起，那么小鬼将打开箱子；如果将小鬼和假人放在一起，那么假人将杀死小鬼。解决的办法是：将小鬼从房间1带到房间2，返回房间1，将箱子从房间1带到房间2，将小鬼从房间2带到房间1，将假人从房间1带到房间2，返回房间1，将小鬼从房间1带到房间2。任务奖励：只有在通过全部3个考试之后，才能在Evaluation Chamber得到Plate Boots。

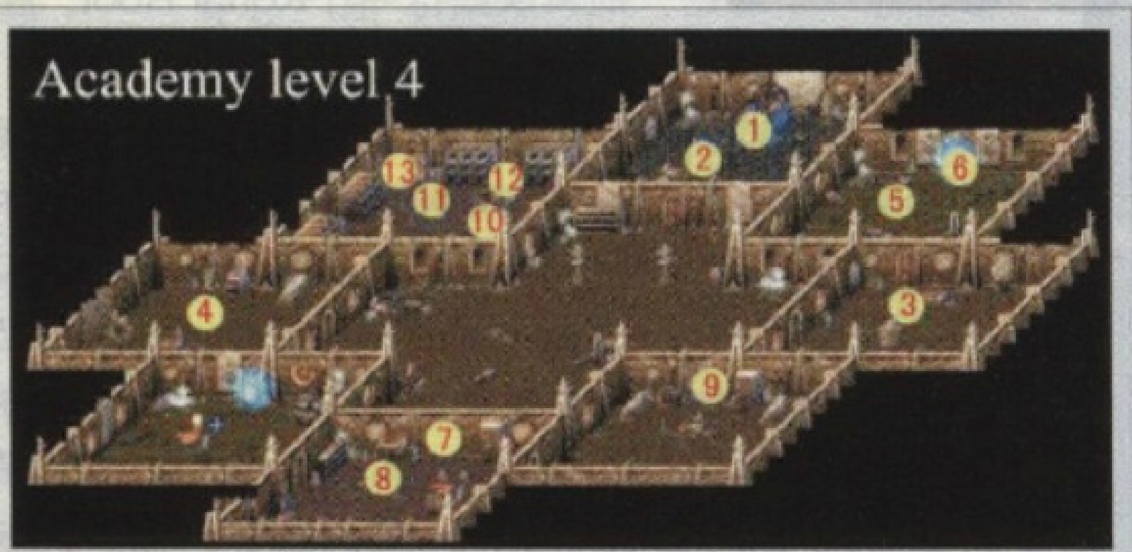


图79：1.通向图78的出口；2.High Elder Anlokar；3.Raanaar教师；4.Samuel（杀死他，拿到传送法杖）；5.传送门测试房间；6.通向测试传送门（图88）的出口；7.门（完成“穿越传送门”任务之后打开）；8.Raanaar尸体（High Elder Anlokar）；9.传送到10；10.传送到9；11.打开Academy level 3地图中14的木钥匙；12.金箱子（使用在Academy level 2地图中38拿到的钥匙打开）；13.Raanaar Stones。

信念考试（Test of Faith）：

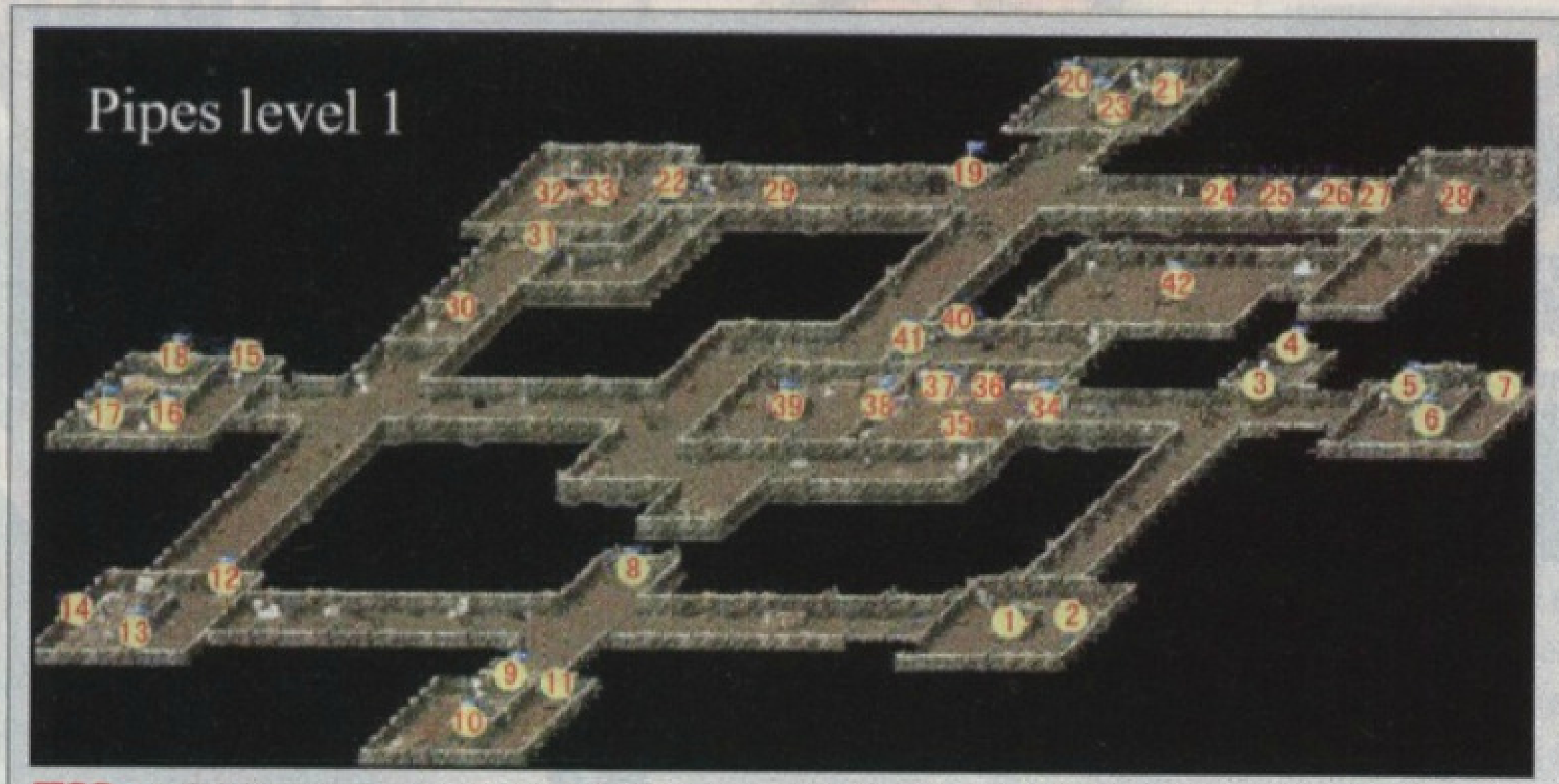


图80：1.通向图76的出口；2.Nixfix（初次相遇）；3.幻像墙壁；4.打开5的拉杆；5.门；6.打开27的拉杆；7.红宝石；8.打开9的拉杆；9.门；10.打开26的拉杆；11.黄宝石；12.小鬼雕像，将红宝石和黄宝石放到雕像上，打开13；13.门；14.宝石；15.打开17的拉杆；16.打开25的拉杆；17.门；18.蘑菇；19.打开20、21的拉杆；20.门；21.门；22.假门；23.打开24的拉杆；24.门；25.门；26.门；27.门；28.通向图76的出口；29.Raanaar幽灵（想要14）；30.打开31的拉杆；31.门；32.通向academy level 1的出口；33.通向Pipes level 2的出口；34.幻像墙壁；35.Nixfix和Taxlehix；36.Nixfix的箱子（杀死Pipe level 2井中的怪物之后，他交给你钥匙）；37.通向图77的出口；38.门（接受“召唤策略”任务并且与Dotharhar交谈之后得到钥匙）；39.通向图81的出口；40.打开41的拉杆；41.门；42.影子怪物（如果使用从图76-18拿到的Guitar，可得到Ruby Amulet:Amulet of the Spririt）。

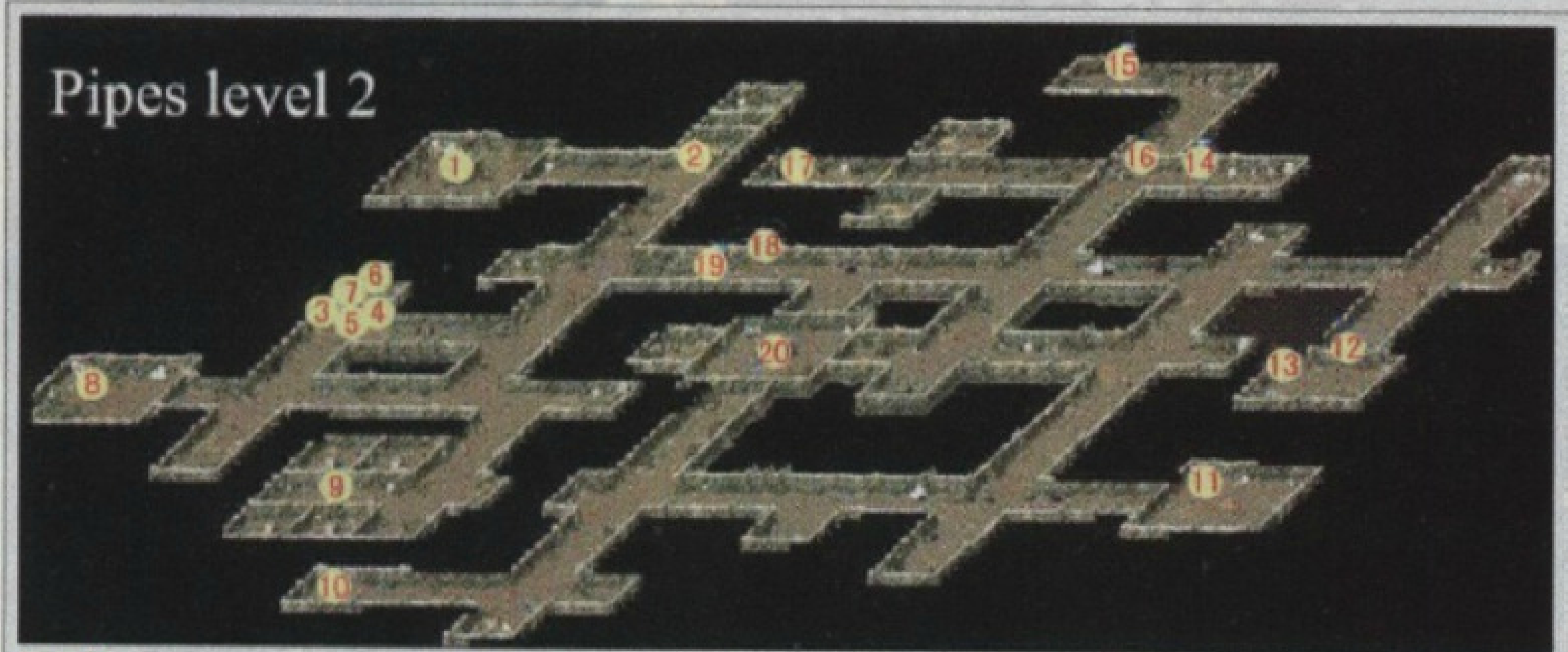


图81：1.通向图76的出口；2.锁着的门；3.打开5的拉杆；4.打开5的拉杆；5.门；6.打开7的拉杆；7.下水井（里面有镜子）；8.水井（杀死Nixfix提到的怪物）；9.金钥匙；10.怪物；11.死了的小鬼；12.幻像墙壁；13.Stranger's Hat；14.打开16的拉杆；15.打开16的拉杆；16.门；17.石头箱子（使用图78-14的钥匙打开，拿到打开图77-38的银钥匙）；18.打开19的拉杆；19.门；20.通向图80的出口。

图82：在“哲学层”任务中，4道问题的答案所应选择的4个图形。

进入信念考试的房间（图76-16），让自己的信念产生一次新的飞跃。你将先后通过3个房间，在每个房间中需要选择是否战斗。既可为了获取额外的经验值而选择战斗，也可选择不战斗。在最后一个房间中，你将遇到Goddess Avatar，她说你没有通过考试。这时按照她的要求去做，进入左边的房门。注意：在先后穿过3个房间时，建议拿上Rubber duck、The guitar、The teddy bear和The hourglass，后面会用上这些东西。任务奖励：只有在通过全部3个考试之后，才能在Evaluation Chamber中得到New Race Shield。当3个考试全部通过后，你将得到109 797点经验值，否则得到35 894点经验值，加上每个考试中的单独任务奖励。

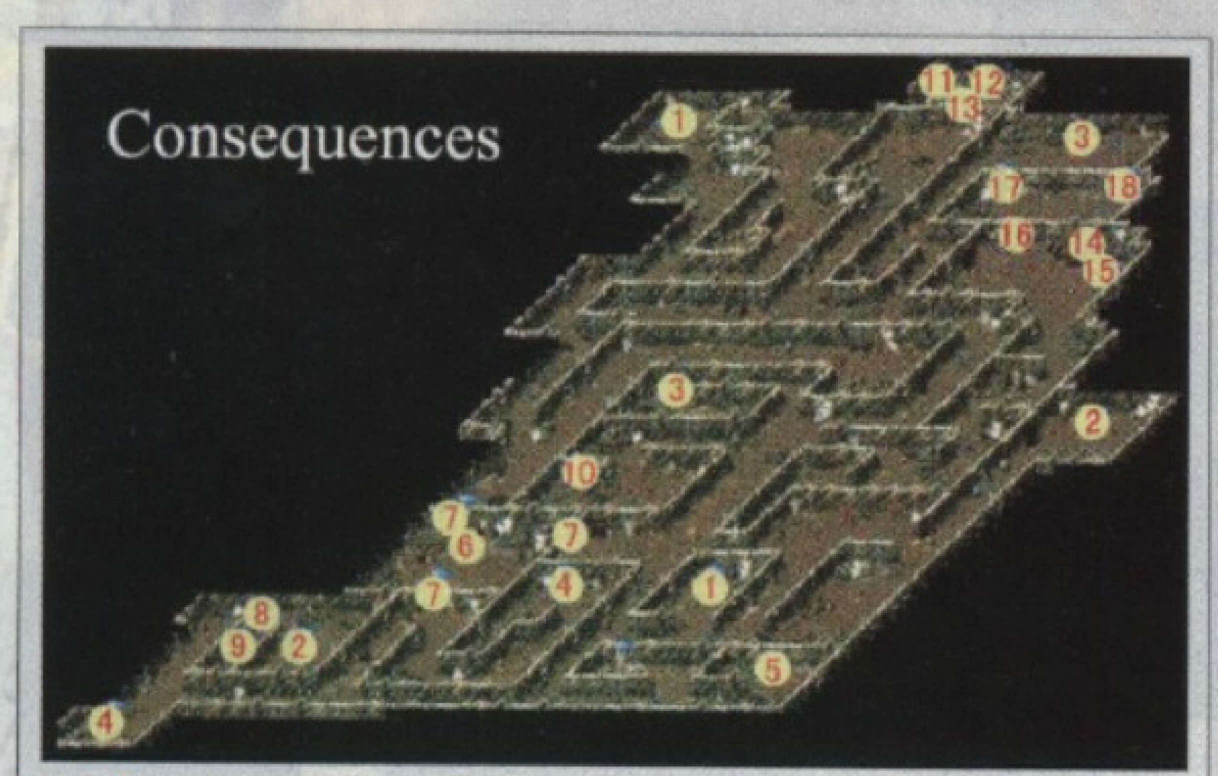


图83：1.传送器1；2.传送器2；3.传送器3；4.传送器4；5.传送器5，通向图78的出口；6.起始点Cave Ghost；7.门，当告诉Cave Ghost开始考试之后，此门打开；8.幻像墙壁；9.打开18的金钥匙；10.打开图78箱子的宝石钥匙；11.打开12的宝石钥匙；12.箱子；13.雕像；14.蜡烛，可释放出毒气将15变成骷髅，拿到打开16的钥匙；15.小鬼尸体；16.门；17.箱子；18.箱子。

召唤层（The summoning level）：进入学院2层（图80-28），Elder Ankhomar与你交谈并交给你一个任务。在这里，你必须通过3个召唤考试才可进入学院的下一层。按顺序完成“Raan的祝福”、“召唤告密者”、“召唤策略”和“召唤魔鬼”任务，然后再次与Elder Ankhomar（图80-24）交谈，他将打开通向下一层的门。任务奖励：25 344点经验值，可前进到下一层。

Raan的祝福（The Blessing of Raan）：来到Raanaar Priestess（图77-5）的房间，她将与你交谈并交给你一个任务。在你能开始召唤课之前，需要得到Raanaar Goddess的祝福。点击Raan的雕像（图77-6），她将问你有关Raanaar的基本常识，正确的答案是“War、Honour、Wisdom”。如果你给出了正确答案，你将被Raan祝福；如果你给出了错误的答案，Raanaar Priestess将祝福你（不会得到更多经验值）。任务奖励：35 904点经验值。

召唤告密者（Summon an informer）：在完成了“Raan的祝福”任务后，来到第1个召唤大厅（图77-7），与召唤教师（Summoning Instructor）交谈。你需要完成的第1个召唤任务是召唤正确的小鬼告密者，以得到关于蘑菇Quetzacellona的信息。在收集了召唤告密者所需的全部材料之后，应该尽快回到召唤教师那里。首先要完成支线任务“图书馆考试（Library test）”。来到图书馆（图77-9），告诉图书管理员需要一本书，他将为你打开大门。阅读Book of Basic Summoning（图77-10），然后拿上它（在读完之后，它将被放到物品栏中）。在离开图书馆时，触发你与黑暗骑士的对话，从中得知你需要3种召唤材料和1个保护符石。与Belehram（图77-11）交谈，得知你在哪里可找到需要的召唤材料（必须与他交谈，否则无法进行任务）——Spider Leg：来到召唤怪物的房间（图77-12），在门边发现Dolehar，给他500金子买到房间的钥匙。进入房间，杀死召唤怪物，得到蜘蛛腿；Kohar Root：来到Pipes level 1与Nixfix交谈（图80-35）。如果你带给他一个蘑菇，他将送给你一个Kohar Root。在图80-18可找到蘑菇，如果物品栏中已有了蘑菇，那么走远一些，将蘑菇丢下，再捡起来，否则游戏会出现Bug。而后再次与Nixfix交谈，他将交给你Kohar Root；Feynur Potion：来到Markunthar的实验室（图77-27），在门边找到Dojuram，她说自己想要结识Markunthar。如果你想帮助她，告诉她称赞Markuthar的智力，否则给其它建议。如果你提供了错误的建议，Markunthar将仍留在实验室。与他谈论有关Feynur Potion的事情，他会丢下打开第2个储藏柜的钥匙。否则，趁Dojuram将Markunthar带去她房间时，拿上藏在桌上书中的钥匙，用它打开第1个储藏柜，从里面拿到打开第2个储藏柜的钥匙。第2个储藏柜（图77-30）里面放着Feynur

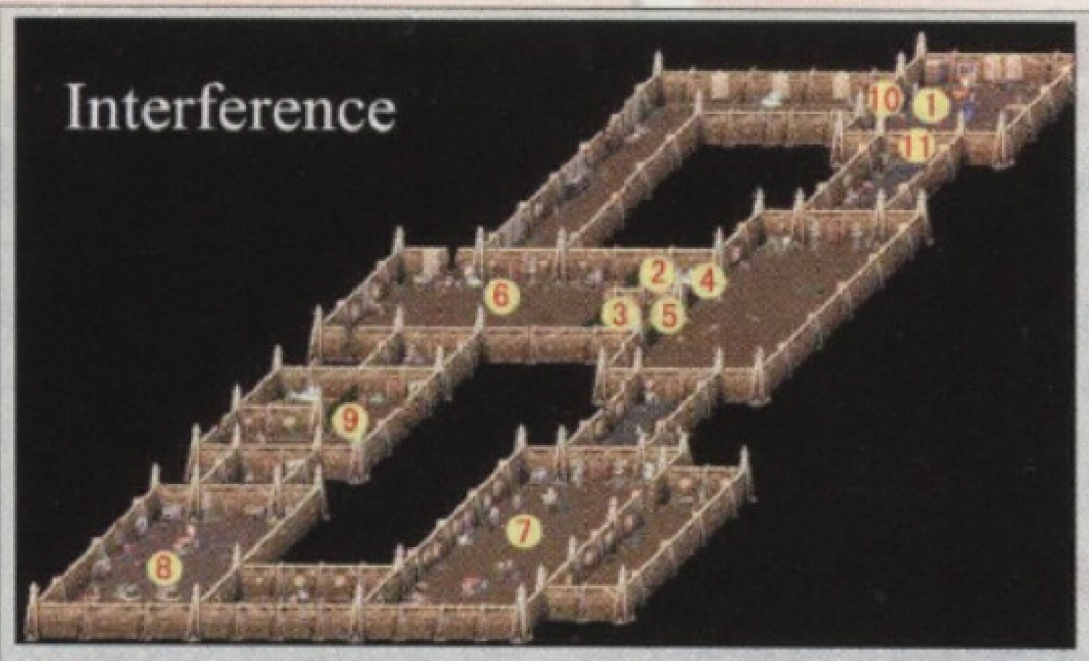


图84：1.被Anguram传送到这里（在完成考试之后，被他传送回去）；2.熄灭蜡烛5，释放这个囚犯并且杀死3，或者拉动拉杆6，将两个囚犯都释放；3.熄灭蜡烛4，释放这个囚犯并且杀死2，或者拉动拉杆6，将两个囚犯都释放；4.熄灭这个蜡烛，释放囚犯3并且杀死囚犯2，或者拉动拉杆6，将两个囚犯都释放；5.熄灭这个蜡烛，释放囚犯2并且杀死囚犯3，或者拉动拉杆6，将两个囚犯都释放；6.拉动这个拉杆，释放囚犯2、3；7.怪物；8.两个国王；9.被捕获的女妖；10.门，通过考试之后打开；11.门，在告诉幽灵开始考试之后打开。

potion；Protection Rune：来到Protection runes的房间（图77-20），穿过北面墙壁上的第5个裂缝（从左到右的顺序），被传送到另一个房间，杀死小鬼，拿到符石。现在你拿到了所需的全部东西，返回到第1个召唤大厅（图77-7），来到召唤教师跟前，他会拿上Protection rune，并且命令你将召唤材料放到召唤圆圈中。接下来，点击召唤圆圈旁边的书，召唤出一个小鬼。任务奖励：当找到召唤小鬼所需的每件物品时，得到67 584点经验值；当带着物品返回到召唤大厅时，得到88 704点经验值，同时打开通向第2个召唤大厅的门。

召唤策略（Summoning strategies）：来到第2个召唤大厅（图77-32），与召唤教师交谈。你的第2个召唤任务是关于如何使用正确的召唤策略。你必须与怪物战斗，但首先需要把关于战斗策略方面的知识证明给老师看。与Belehram房间（图77-11）中的学生Dotharhar交谈，他告诉你Dolehar将《召唤策略》这本书卖给了一个小鬼。来到Pipes level 1，向Taxlehix（图80-35）询问有关召唤策略的事情。他会交给你一把钥匙，打开他旁边的房间，这样你便能进入Pipes level 2的区域。找到死去的小鬼（图81-11），在他身上拿到自己所需要的书。接下来，返回到召唤大厅，点击召唤圆圈旁边的书，先后召唤出怪物。只要怪物被召唤出来，便可点击随后出现的柱子（每个柱子对应一个怪物），落下一块水晶。逐个将出现的怪物杀死（按顺序是空气元素、水元素、巨大蜘蛛和火元素），完成任务。任务奖励：88 704点经验值，打开通向第3个召唤大厅的门。

召唤魔鬼（Summoning a demon）：来到第3个召唤大厅（图77-34），与召唤教师交谈。你的第3个召唤任务是召唤一个魔鬼，并与它交谈。点击召唤圆圈旁边的书，Samuel将会出现。不要试着去攻击他，等他走向你。一旦Samuel来到了召唤圆圈的外面，他就会被杀死。任务奖励：88 704点经验值，杀死Samuel的经验值（取决于英雄等级）。现在你通过了全部3个召唤考试，Elder Ankhomar将为你打开通向下一层的大门。

哲学层（The philosophy level）：当你进入Academy level 3时，一个Raanaar Instructor（Elder Anboklar）与你交谈。在这里你必须学会有关打开传送门的知识。你可到处走一走，与其他人交谈，吸取他们的经验。按顺序完成“结果”、“干涉”、“专心”和“真相”任务之后（图82），再次与Raanaar Instructor（图78-4）交谈，他将打开下一层的大门。任务奖励：25 344点经验值，进入下一层。

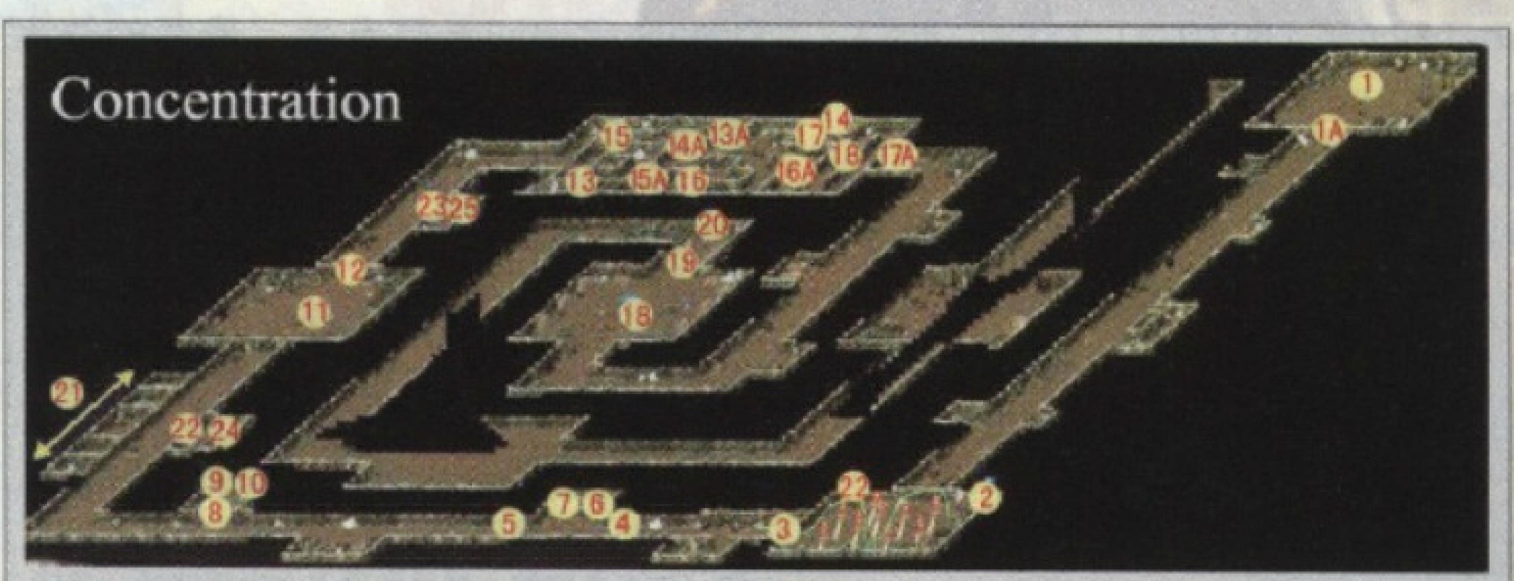


图85：1.Elder Anbassam，告诉他开始考试，他将打开1A，1A.门；2.打开3的拉杆，显示出这个房间中的光束；22.按照这个路线穿过光束，如果触到光束，将被传送回起点；3.门；4.打开6的拉杆；5.打开7的拉杆；6.门；7.门；8.锁着的门；9.锁着的箱子；10.锁着的箱子；11.打开12的钥匙；12.门；13.打开13A的拉杆；14.打开14A的拉杆；15.打开15A的拉杆；16.打开16A的拉杆；17.打开17A的拉杆；18.传送门（通向图78的出口）；19.Samuel（不要试图杀死Samuel，没有经验值，从18返回Academy level 3即可）；20.Samuel的走廊；21.打开22、23的拉杆，按照（由南到北）3-1-5-2-4的顺序，然后可从24传送到25；22、23.门；24.传送到25；25.传送到24。

结果（Consequences）：与Cave Ghost（图78-4）交谈，他将把你传送到“结果”考试地点。一路战斗来到Transporter5（图83-5），你将被传送回Academy level 3。任务奖励：78 144点经验值。

干涉（Interference）：与Ghost of Elder Anguram交谈（图78-4），问他有关行动的结果。于是他将你传送到“干涉”考试地点。在这个考试中，你将体会到每个行动都导致不同的结果，有些是好的，而有些是糟糕的。你需要在这层转上一圈，根据自己的意愿对这层中所发生的几件事情作出选择，然后再次与Elder Anguram（图84-1）交谈，他将你传送回

Academy level 3。任务奖励：78 411点经验值。

专心（Concentration）：与Ghost of Elder Anbassam（图78-4）交谈，向他询问有关外来环境的事情，他将你传送到专心考试地点。在这个考试中，你将体会到在外来环境中保持专心的重要性。一路战斗到图85-18，穿过传送门（不要尝试与Samuel战斗，没有经验值），返回到Academy level 3。任务奖励：78 144点经验值。

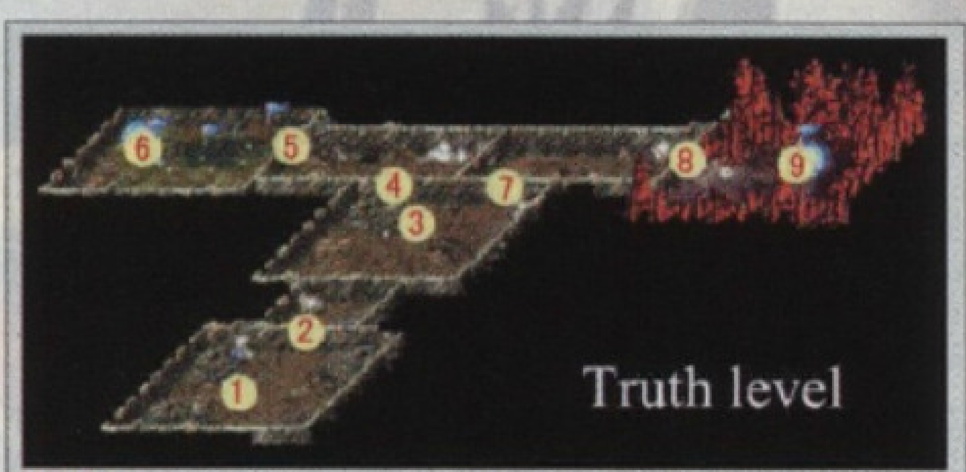


图86：1.Elder Anbotar；2.门（告诉幽灵开始考试之后此门打开）；3.假人；4.门（穿过5之后，将关闭）；5.安全路径的门；6.通向图78的出口；7.门（穿过7之后，将关闭）；8.危险路径的门；9.通向图78的出口。

真相（The Truth）：与Truth Ghost（Elder Anbotam，图78-4）交谈，向他询问有关说谎的事情，他将你传送到真相考试地点。一路来到图86-6或图86-9，选择安全的路径，否则在危险的路径中将与一个火焰元素战斗。那么，怎样找到安全的路径呢？向第1个假人询问："如果我问其他的假人，左侧的路径是否是安全的路径，他们会回答'是的'吗？"①如果第1个假人说的是真相，那么其他的假人在撒谎；②如果第1个假人撒谎，那么其他的假人则说的是真相。不管怎样，左侧的路径是安全的。任务奖励：78 144点经验值。

最后的考试（The final test）：来到学院最后一层，与Raanaar Instructor（图79-3）交谈，准备学习打开和关闭传送门的最后一课。首先，你需要找到一根杖子。来到西面的牢房（图79-4），找到Samuel。将他打败，拿到他丢下的杖子（注意：当Samuel死时不要太靠近南面的墙壁，否则杖子会掉到无法进入的房间）。任务奖励：78 144点经验值，开启"同等之书"任务。

穿越传送门（Stepping through the rift）：完成"最后的考试"任务后，必须练习穿过测试传送门，然后返回来，再次关闭它。来到测试传送门房间（图79-5），点击物品栏中的杖子，穿过传送门，然后再次返回来。与Raanaar instructor（图79-3）交谈，他将告诉你怎样关闭传送门。接着，点击传送门，将其关闭。任务奖励：78 144点经验值，开启"回家之路"任务。

回家之路（The way back home）：来到Elder Anlokar尸体所在的房间。点击尸体，聆听对话，他将Rift coordinates for Rivellon交给你。接着，来到西面的房间，一个通向Rivellon的传送门随之打开。回到Rivellon，你终于返回了自己的家乡！不过，同时你也发现了死亡骑士的阴谋……

2.学院第1层任务

奇怪的镜子： 点击学院第1层中奇怪的镜子（图76-6），它在一扇"奇怪的"门后面，可是钥匙在哪里呢？来到忍耐考试的房间，在传送门左侧看到一面"破损的墙壁"。从同一房间中Raanaar的尸体上找到铁稿后挖开墙壁，穿过墙壁来到房间东侧角落，从水池中找到Star Amulet，这就是你需要的钥匙。①寻找钻石戒指：你要带着从信念考试房间中找到的Rubber ducky来到图87，让英雄拉动拉杆1，同时让黑暗骑士拉动拉杆2，打开门1和门2。随后让英雄到房间3将Rubber ducky送给一个小鬼换得Sapphire key，再让黑暗骑士到房间4打开锁着的箱子找到钻石戒指。②方法一：用钻石戒指直接切割镜子。不过当玻璃破碎时，里面的人已死了。方法二：进入镜子，开启"释放镜中人"的任务——进入镜子，与镜中人交谈，然后从这一侧将镜子割开。得46 464点经验值，从镜中人那里得到银钥匙。

3.管道任务

Taxlehix和他的谜题： 来到管道中（图76-22）与Taxlehix交谈，他将Nixfix所在之处编成了谜题摆放在你面前。从你所在的位置先向北走，然后向西走，Nixfix在一堵幻像墙壁的后面（图80-35）。从Nixfix那里打听到怪物的事情，由图80-33来到Pipes level 2，走到井边（图81-8），点击井口，杀死出现的怪物，得57 024点经验值。

4.学院第2层任务

召唤练习： 来到图77-23，与门边的卫兵交谈后进入Summoning chamber，杀死召唤怪物，得67 584点经验值，并在西北角拿到召唤娃娃（图77-24）。

药品事件： 与Elder Ansukar（图77-17）交谈，他让你调查学生最近所用药品的来源。首先在图81-11处找到药品贩子，不过他已死了。点击小鬼的尸体，然后把这个消息报告给Ansukar，得109 824点经验值和技能书。

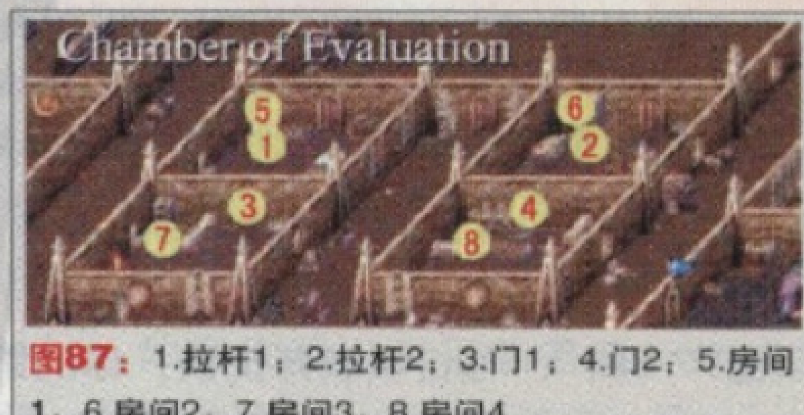


图87：1.拉杆1；2.拉杆2；3.门1；4.门2；5.房间1；6.房间2；7.房间3；8.房间4。

魔法师的谜题： 在召唤层与商人Bexhanar（图77-19）交谈，得知一个女魔法师在实验室的一扇门后锁住了某些东西。来到图77-27，移动北面墙壁左侧的书架，在后面找到一些彩色瓶子。按照红、绿、蓝、黄的顺序点击瓶子，打开另一扇房门。接着按照红、黄、蓝、绿的顺序（从左到右）点击箱子，从里面拿到奖励物品并得到67 584点经验值。

5.学院第3层任务

最终的答案： 在图78-1的房间时与Philosopher交谈，他请你寻找所谓的"最后的答案"。传送到Imp Dream后询问老鼠有关"最后的答案"，然后报告给Philosopher（图77-3），得67 584点经验值和符石。

Test Rift

图88：1.通向图79的出口；2.雕像；3.破损的墙壁（先点击墙壁，然后向后退，出现对话，选择"Yes"）；4.锁链，拉动2和4，打开5；5.通向坟墓的门。

通向过去的传送门： 与Raanaar Student（图78-5）交谈，他打开一扇通向过去的传送门，让你借此找回学院奠基人的尸骨。方法一：穿过传送门（图78-6），拿到奠基人的骨头和双手斧，然后使用裂缝返回Academy level 3，再次与Raanaar Student交谈。方法二：不接受任务，得35 904点经验值。

丢失的护身符： 与商人Berugar（图78-7）交谈后，进入Imp Dream，到图89-3跟小鬼交谈，得知需要投掷灰尘到一个水池来找到护身符。灰尘放在一个锁着的箱子里面（图78-10），箱子的钥匙可在图83-10找到。将灰尘投掷到水池中（图78-12）之后，护身符就会出现（图78-13），然后将护身符带回给商人，得到109 824点经验值。P

网闻急报

中国台湾省网络游戏排行榜

(2004年08月下旬)

1.	魔力宝贝 3.0
2.	O2 劲乐园
3.	梦幻之星网络版——Blue Burst
4.	童话——天方夜谭
5.	N-age 3.0 ——梦想 e 甸园
6.	石器时代 7.5 ——精灵的召唤
7.	天堂 II ——混沌的年代
8.	天堂 II 初章——战乱魅影
9.	仙境传说——樱之花嫁
10.	奇迹 Online ——天空之城

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站

韩国网络游戏排行榜

1.	Fantasy LIFE
2.	冒险岛 Online
3.	天堂 II
4.	君主天堂
5.	天翼之链
6.	天堂
7.	魔法飞球
8.	奇迹
9.	精灵
10.	Do Online

资料来源：韩国 Rankey 站

云网销售风云榜

(2004年8月下旬)

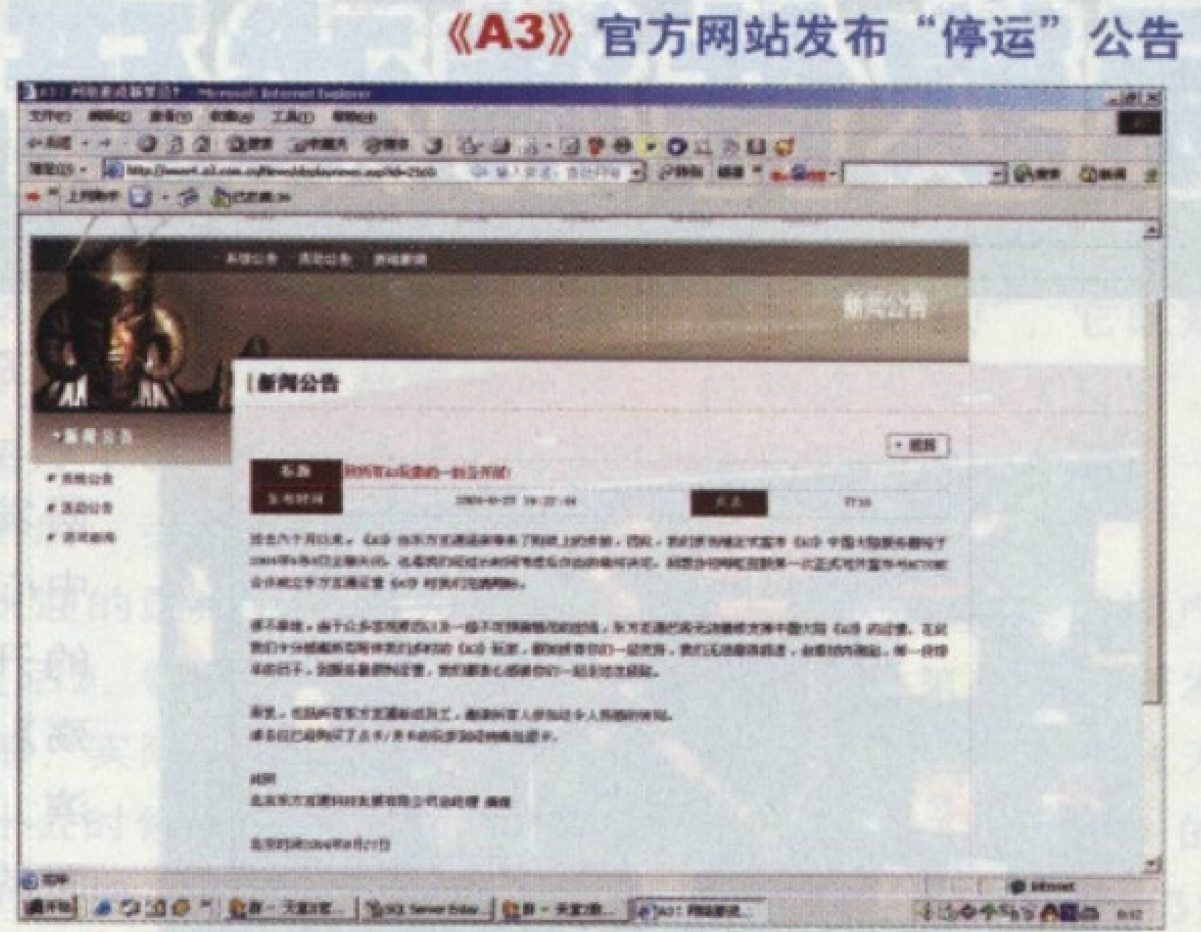
1.	网易一卡通（大话/梦幻）
2.	盛大网络游戏卡
3.	仙境传说（RO）网络游戏卡
4.	网星（魔力/轩辕剑）直充
5.	华义 WGS 游戏卡
6.	剑侠情缘网络版
7.	奇迹（MU）网络游戏卡
8.	破天一剑
9.	A3 在线储值
10.	命运 II

资料来源：游卡销售云网

2004年中国网游产业规模翻番　销售额近30亿元

9月2日，在北京举行的“2004中国互联网大会”发布的数据显示，2004年中国互联网游戏产业的规模可望达到30亿元人民币。国际数据公司（IDC）历年发布的数据显示，2001年我国网络游戏市场规模为3.1亿元人民币，2002年达到9.1亿元，2003年新闻出版署等机构公布的数据显示我国网络游戏产业规模为13.2亿元。进入2004年以来，我国的互联网游戏产业发展速度持续加快，互联网大会公布的数字也是今年第一个关于网游产业规模的数据。

《A3》官方网站发布“停运”公告　官方紧急辟谣



8月27日晚，刚刚经历人事振荡的东方互通又遭遇了新的打击：《A3》官方网站忽然刊出一则以东方互通总经理康健名义发布的“停运公告”，宣布《A3》中国大陆服务器将于2004年9月8日全部关闭”，顿时在玩家中引起轩然大波，并掀起玩家抛售账号及装备的浪潮。28日中午，《A3》游戏中弹出系统公告，认定此“新闻内容完全是捏造的”，并宣布《A3》“现阶段运营情况良好，绝对不会停止运营”。当日下午，《A3》官方网站恢复正常，东方互通通过网站发布公告，认定“停运公告”的发布“是一些对《A3》怀有不良企图的黑客的恶劣行径”。至此，《A3》“停运”的传闻才告一段落。

《阿斯龙的召唤》系列进军欧洲



《阿斯龙的召唤》系列游戏的发行商Turbine Entertainment宣布将授权英国Jolt Online Gaming Ltd.负责该游戏两代产品在欧洲地区的运营。从此欧洲的玩家可以不必连接北美服务器进行，有了属于本地的相关服务。1999年的《阿斯龙的召唤》由Turbine制作，微软发行。三年后，Turbine从微软手中接管了这个系列的运营权。此次进军欧洲，显示了Turbine对于欧洲不断增长的网络游戏市场的信心。

网游新动态

游戏名称	升级版本	更新时间	更新内容
《星际家园》	新服开放	9月8日	开通北京服务器组，开放贝特α星、贝特β星、索卡星等的太空场景的小行星
《梦想》	新区开放	9月3日	开辟矿坑区
《封神榜》	内部测试	9月1日	正式开始内部测试
《天之游侠》	封闭测试	9月1日	开始持续两周时间的封闭测试
《倚天II》	内部测试	8月27日	正式开始内部测试

热点追踪

大陆网络游戏开发小组系列之十二

做游戏，做大片 走访目标软件游戏研发中心

■本刊记者 冰河

相对过去曾经采访过的企业，采访目标软件对记者来说是一件有些难处理的事。从前因为对目标公司的总裁张淳先生做过个人专访，因此对目标软件的情况有比较深的了解，随后又因为目标力作《秦殇》在国内的热卖而又对目标再次进行了报道。连续报道之下，这个看上去简单的采访任务却有些棘手。不过身后生铁的一句话提醒了我。"你上次采访目标是多久之前的事情？"仔细想想，上一次前往目标已经是1年半之前。18个月中，凭借网络游戏发家的陈天桥已经登上了中国富豪的首座，在"前有微软，后有盗版"的困境中挣扎的金山公司则因为《剑侠情缘网络版》而看上去不再苦大仇深。目标软件也推出了《复活》、《天骄》等新产品，并获得了九城的资金支持，连公司地址都因为规模的急速扩张而乔迁新居了。行业的发展必定给了企业更好的开发环境。对于创立伊始就格外重视产品研发的目标软件来说，一定有许多新的变化值得我们去关注。



前台大厅醒目的《傲世 Online》海报和铺满整面墙的目标产品。尤其令目标自豪的是，《傲世三国》曾以16种语言在全球发行。

迁居之后的目标软件位于学院路北四环外的弘彧大厦7层，虽然公司的规模相对从前扩大了不少，不过整个公司所在的楼层依旧保持着从前安静而有条不紊的风格。前台大厅的展示架上，从最早的《铁甲风暴》到最新的《天骄》，目标的作品琳琅满目地排满了一面墙。身侧的会议室中，一些研发人员正激烈地讨论着什么，我们需要采访的刘刚、毛海滨等人都在其中。目标公关部门的王莹小姐先向我们介绍了近来目标的一些发展情况。自从《秦殇》、《复活》、《天骄》等作品获得成功之后，目标的游戏研发实力在缺乏自主开发能力的中国游戏界得到了公认，无论是在分销渠道、产品研发还是市场推广等方面都获得了更有利的发展环境，连邦软件、寰宇之星、上海九城等业界有实力的公司纷纷与目标建立了长期的合作关系。在此情况下，目标公司将原有的两个游戏研发项目组升级为两个游戏研发中心，分别负责单机和网游产品的开发和售后服务。"过去《秦殇》的主程序刘刚、主策划毛海滨，已经是游戏研发中心独当一面的负责人了。"王莹指指会议室中争论的众人，"目前他们正在全力进行《天骄 II》的研发工作，另一款全3D网游《傲世 Online》也在进行中。"显然，得到了更多资源支持的目标软件，气魄和目光更加宏大和长远。可惜的是，目标软件的掌门人张淳因为洽谈合作而在日前奔赴英伦，无法从他口中得知目标未来发展规划的更多细节。不过作为国内第一批进行游戏独立研发的企业，目标软件有着非常稳定的核心研发团队，对于企业未来的发展方向他们有比较一致的想法。

从会议室出来的刘刚显然还流露出几丝兴奋，不知有什么新鲜的创意又打动了他的神经。作为国内最早一批游戏人的成员，他1995年就在前导软件参与了国内第一个基于 Windows 95 的游戏《三国志演义——官渡》的开发制作，随后作为瞬间工作室的骨干，他又参与开发了《三国志演义——赤壁》，设计筹划《三国志演义——荆州》和《西游记——齐天大圣》。前导遭受重创而放弃游戏开发之后，他带领瞬间工作室进入尚洋公司，开发了名噪一时的3D游戏《烈火文明》。直到2000年2月离开尚洋加入目标，他都



面对记者，刘刚的回答总是条理清晰，娓娓道来。


毛海滨认为目前网络游戏的难点都是技术层面上的。

在漂泊和动荡中坚持追寻自己的梦想。目前作为经历了目标创业的骨干员工，第一游戏研发部的主管，刘刚正率领麾下60余名程序、美工和策划忙于制作目标软件即将推出的网游作品《天骄Ⅱ》，据悉年末这款作品将进行内测。

“目标开发游戏的思路和我个人的理念有很多契合之处，所以加入目标的5年我就一直做了下来。个人以为中国的国产游戏并不缺乏市场，关键是没有精品，没有‘大片’。《秦殇》历经三年的开发，遇到过无数艰难的时刻，三年中外围团队的更换超过了50%，骨干成员中也有部分离职。但当产品发布之后，引起的市场反响却非常强烈，成为当年最受玩家欢迎的国产游戏之一，即使现在仍有发货量，带出了《复活》、《天骄》一条产品线。中国的游戏市场看上去很热闹，实际上很脆弱。就如同现在的中国电影市场一样。什么时候我们能够做到象好莱坞那样，既有每年数千部的B级片产量，也有《指环王》这样的精品大片，无论是中国的游戏还是电影，就真正进入了良性发展的道路。”

刘刚的见解也是目标一贯的思路，记得当年《秦殇》的片头，扶苏忧郁地在麦田中游荡的片头动画，就让人联想起当时风靡一时的《角斗士》的开场。事实上，无论是《秦殇》还是后来的《复活》，乃至淡化剧情要素的网络游戏《天骄》，从剧情策划到音效画面，目标的作品都象一出规划周密、风格严谨的大戏。象做大片一样的做游戏，这个精神从创业伊始起就贯彻在目标每个作品中。虽然目标的创业之路越来越宽广，但是严肃认真的行事风格一直没有变。当下不少游戏相关企业获得投资之后，往往忙于引进国外的“大作”，或者收购已经成型的国内游戏研发团队，这样做短期内能够迅速见到成效，但对于企业长期核心竞争力的形成并没有太大的帮助。目标目前也在尽力扩大自己的规模和实力，不过却更加重视自我风格的创立和融合。他们在企业内部尝试一种新的培训方式“梦想训练营”，主要是针对国内外知名的游戏公司和游戏作品进行各方面的分析和解读，这种培训方式往往见于影视学校的剧本和技术训练，短期内不容易见到明显的收效，不过对整个开发制作团队深入理解游戏的精髓，制作出更多的精品游戏有很大帮助。记者在与韩国游戏人士的接触中，了解到他们也在采取类似的游戏制作课程培训教程，只不过由于韩国游戏产业更加成熟，课程更加科学细化而已。“好莱坞是个梦工厂，它既是个需要梦想的地方，也是个需要成熟规范流程的工厂。”在这一点上，无论是美国、韩国还是发展中的中国，一些人已经意识到了发展的源动力所在。


《天骄Ⅱ》的主策划申一。

相对于负责近期产品制作的第一游戏研发部，毛海滨负责的第二游戏研发部更多的是承载着目标未来的发展希望。目前由于《天骄Ⅱ》的项目需要，有部分人被抽调协助《天骄Ⅱ》的后期开发，不过毛海滨带领麾下的40多名开发人员仍然在延续全3D网游《傲世Online》的开发。出于整个国内游戏市场大环境的考虑，目标在去年暂时冻结了《傲世三国Ⅱ》的开发项目。大部分开发人员面对《傲世Online》，都要面临从做单机到做网游的转型。出于商业的原因，他对这款作品并没有多谈，只是表示这款作品的画面效果将会超越现在业界的一流作品，如《天堂Ⅱ》的水平。作为一名资深的单机游戏制作者，毛海滨认为，网游相对单机产品的不同和难点在于网络引擎和服务器支持技术。尽管毛海滨也是目标早期创业团队的核心成员，在3D游戏引擎开发技术方面有丰富的经验，但《傲世Online》的开发对他还是个巨大的考验。何况如今作为部门负责人，他需要考虑的不仅仅是技术难题，还有系统设计、平衡性调整等更多游戏内容方面的障碍。在谈及什么是最主要的困难时，毛海滨皱着眉头坦言：“人，我缺的是人，目前国内游戏行业的人员流动率很高，新进的人员又缺乏足够的从业经验。还有技术日新月异的进步，没有足够的人力与时间赛跑，我们只能最大限度地挖掘现有人员的潜力了。”


两个研发中心共用的写字间，百余台电脑次第排列，十分“壮观”。

缺乏人才，这并不是目标软件一家面临的困难，国内游戏企业目前都在尽力的争夺人才。不过即使是出色的人才，在不同的企业中也会发挥不同的效用。目标软件和他们的游戏大片梦想，正期待着更多的有志青年共同来实现。

让我们一起努力！

不谈虚拟 我们看现实

上海兆鸿周边篇

■策划 本刊编辑部
■执笔 小蚁

自从2002年涉足网络游戏领域以来，上海兆鸿科技陆续代理了《神之领域》、《坦克宝贝》两款游戏产品。不要觉得这两款游戏不是多么出风头的作品，就不会有精美的周边产品。因为游戏中可爱的Q版形象深入人心，所以上海兆鸿还是为两款游戏开发了丰富的周边产品，而且特别的一点是，上海兆鸿几乎所有的周边都是随活动赠送的。只送不卖，倒是让各位有心的收藏者打着灯笼也不好找呢。

▲可爱的水滴波特和帕吉。

《神之领域》主题毛绒公仔系列

毛绒玩具是周边产品的大头。可爱的水滴波特和憨态可掬的帕吉是《神之领域》里最受欢迎的2个怪物形象。水滴波特的毛绒公仔直径为10厘米，周身海蓝色，放在橱窗或者挂在包包上都是不错的选择。此外，目前还有一种限量版的《神之领域》花嫁娃娃正在制作中。花嫁娃娃分新郎、新娘两种，穿着象征纯洁爱情的白色礼服，相信投放市场之后会成为玩家们案头的最爱。

《神之领域》主题人物玩偶

这一批玩偶采用PVC材质制作，造型生动，细节刻画十分精致。形象有战士、魔法师、圣职者、盗贼和武道家，各具神韵。目前这个系列的玩偶还未批量生产，据上海兆鸿官方透露，在国内的《神之领域》主题人物模型不超过10套。所以喜欢它们的玩家不要错过上市的消息哦。



▲把盒子里的每个玩偶拼起来，是一组十分漂亮的Q版群像。

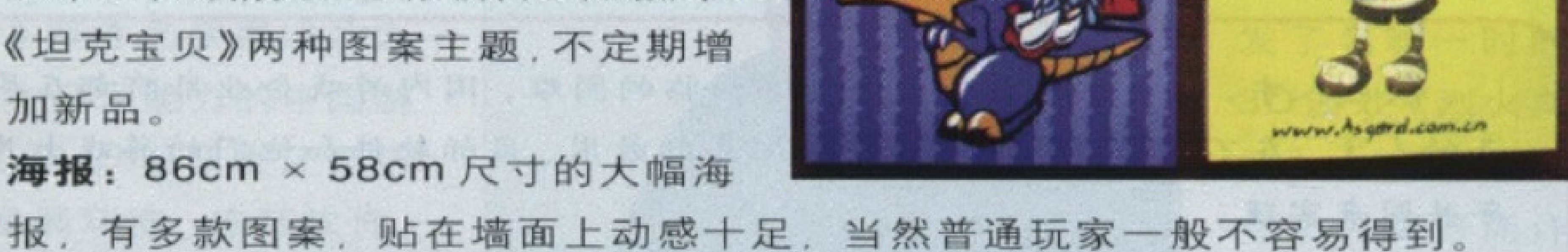


其他小零碎儿

贴纸：以透明背景印上《神之领域》5大职业的形象。随处帖，随意贴。

便签：125mm × 90mm尺寸的小便签本。印刷精美，也有《神之领域》和《坦克宝贝》两种图案主题，不定期增加新品。

海报：86cm × 58cm尺寸的大幅海报，有多款图案，贴在墙面上动感十足，当然普通玩家一般不容易得到。





▲是啊，小编只见到了T恤的设计图样。

《神之领域》、《坦克宝贝》T恤系列

这是两款游戏的主题T恤。全棉面料，有白、黑、蓝等多种颜色。分S、M、L、XL4种尺寸。衣服的正反两面分别印有《神之领域》与《坦克宝贝》的Logo和主题人物。这些T恤普通玩家恐怕难以见到，因为这是7月下旬《神之领域》新闻发布会上上海兆鸿派发给各媒体的礼物（可小编怎么就没见到呢……）。





《神之领域》点卡

目前市场上有分为15元和30元两种面额的卡片，图案以粉红色为基调。15元的一种内含15万点，而30元的除了本身价值的30万点之外还额外赠送1万点。虽然目前看到的《神领》点卡种类比较稀少，但是游戏的包月卡目前已在制作中，玩家可从各大软件店或在线点卡销售网站选购新品种的卡片。

回答问题拿大奖！

1.《神之领域》最新版本的名称是什么？
2.《神之领域》共有多少个职业（含转职后的职业）？
3.AS的魔窟共有几楼？
4.具有结婚资格的人物，最低的等级、声望要求是什么？
5.AC是什么？高还是低好？

请将以上问题的答案发至xiah@popsoft.com.cn（注意信箱变啦），就有精美的水滴波特娃娃和《神之领域》主题T恤在等待各位哦，快快来信吧！

◀《神之领域》和《坦克宝贝》的纸质面具是上海兆鸿在各种活动和展会上免费赠送给Fans的。这些面具倒是能在假面舞会上派上用场。

▶《神之领域》和《坦克宝贝》两种主题图案的徽章，金属材质，共有6款不同图案。可别在包包、衣服甚至是墙面上。据说在年初的“上海首届米图时尚动漫节”上，《神之领域》的徽章成了全场最抢手的宣传物品，许多女孩子对徽章爱不释手，竟然把它们挂得全身都是，想来那一定很酷吧！



“游戏娃娃圆圆你好！恭喜你中了盛大《传奇世界》周年庆活动的一等奖，请将你的账号和密码发送过来，核对无误后我们即刻赠送高级装备和两亿传世币……”

看到这条消息，圆圆不禁哑然失笑，怎么说也2004年了，怎么还有这么落后的骗术？拜托骗人也要有点敬业精神吧。“怎么回答？”“账号是盛大网络，密码是陈天桥。”某人怂恿着。随着圆圆飞快地输入，其他几个娃娃也纷纷凑过来看看对方是如何回答的，不多久，消息传回来了：“您输入的用户名和密码无效，请核对后再次输入。”

哦，真赞！

娃娃有话说

游戏娃娃眼中的网游怪现状

■策划 本刊编辑部
执笔 游戏娃娃



圆圆

“每天我都杀人，哪天不杀就难受……”

幸好这是网游中娃娃的朋友说的，否则娃娃们可就有难了。按照经验来说，女孩总是对PK有些反感的，4个娃娃对PK的反应更为激烈一些，莫名其妙地被杀总不是件愉快的事，尤其是娃娃的游戏操作差劲到爆，不死也难。郁闷总是有的，好在后来总算被杀习惯了。

“我最讨厌PK了，分明就是恃强凌弱嘛，仗着等级高装备好技术强欺负新手，看别人有好装备PK，看别人在打怪也PK，甚至无缘无故就PK。往往被PK的不服气，又在公频里乱骂，好好的游戏看起来乱糟糟的。说是要模拟一个现实的社会，但现实的社会里你要是杀人惩罚可是很严重的啊，但是游戏里往往对PK者的惩罚太轻，大都是耗时间就可以洗红名了。被P的人都挺倒霉，掉装备掉经验什么的，还添堵，大家玩游戏轻轻松松多好，非要搞得很紧张，到哪里都要注意会不会被人PK，都要注意有没有自己的仇人在附近。不过话又说回来，有些玩家人品不好，到处抢怪、乱骂人，被PK那不是自找么。所以说，大家玩游戏心态都平和一些就好啦，退一步海阔天空嘛，高手们也拿出点大侠风范，不要把游戏搞得血雨腥风、胆战心惊的。”

阿璇

“专业挂机代练，绝对可靠，每天保升XX级，每小时XXX游戏币，联系QQ：XXXXXX……”

挂机也是种技术活，如果是靠程序挂，软件的设置就要费些功夫，更不要说那些专门开发挂机软件的人了。如果是“人肉”代挂，那可就是费心费力了。4个娃娃只会用按键精灵，按A键选中最近的怪物，按B键开始攻击，等待若干秒的杀死过程，然后循环，就这样，最简单的外挂就做好了。



“外挂还好吧，总算节省玩家简单而又重复的劳动，你自己手动反复打一类怪物一天和使用外挂好像也没什么区别嘛，而且不耽误工作和学习，挺好的啊，如果不抢怪最起码不影响别人吧，我们玩暗黑还用Pindlebot打装备呢。不过我非常讨厌复制、刷钱之类的外挂，害人害己，弄不好还会把一个好游戏给糟蹋了，比如RO……不过也真奇怪，有些Bug那些变态玩家是怎么发现的呢，时间、分寸拿捏得那么准，总觉得也太巧了吧。不过我倒是听说有些网游有了外挂是件好事呢，有人肯为这个游戏开发外挂，起码说明这个游戏受众面广，玩的人多，想想也是哦，若是一个网游没几个人玩，那开发外挂还有什么意思啊，嘿嘿。代练嘛，一个愿打一个愿挨，再说都有专门的代练组织了，明码标价。只是小心别被人骗了账号才好。”



悠悠

“悠悠悠悠我爱你，就像老鼠爱大米，请你嫁给我吧！”

4个娃娃差不多都遇到过这种话。网络恋爱很奇妙，反正对方也不知道你是谁，你尽可以抛开一切矜持大胆地说，但在最后，往往大胆到放肆，大胆到无耻。原来只是聊天聊出爱情，现在在网游中，你可以有表情，你可以有表现，不但有语言，连动作也有……哦，请不要误会动作这个词。



“反正都知道娃娃肯定是女孩，当然玩家就敢这么说了，至少不用冒浪费感情的危险。不过我始终还是相信现实的东西，网络太虚幻啦，现在被骗的人还少么，我只是觉得他们怎么那么容易就相信一个人呢？现实中说的话还不靠谱呢，更何况网络中？女孩在网络游戏中的优势不用多说啦，装备弱一点没关系，有人会送；等级低一点没关系，有人会带。但我还是相信用实力说话的，玩家们要是真喜欢悠悠，不如多教我一些游戏技巧，多带我去游戏中的各个地方见见世面。当然，有些玩家在网游中就是为了聊天，他们不升级不打怪，就是为了多交朋友，那也没关系啊，大家在一起热热闹闹聊天，说些轶闻趣事也很好啊，没必要非要谈情说爱不可吧。我还是觉得现在女孩还是独立些比较好，不要总是依靠别人的装备，不要总是陶醉在网络游戏里的甜言蜜语中。”

雪儿



“你的刀真漂亮，借我看看吧，马上还给你。”

一些非常低级的骗术仍屡屡得手，像开头所描述的，低级得近乎幼稚，幼稚得近乎可笑，但这种骗术既然能存在，就说明还是有人会上当的，但实在想不出还有谁会上这种当，看来目前玩网游的玩家年龄层低得可怕。再遇上冒充熟人、朋友的，不仔细注意的话就要倒霉了，看来玩家中不乏能钻擅研之辈。

“我们的账号，装备很多都是由官方提供的，有的账号有GM权限，有的装备可以换成上千的人民币，所以这方的说教早就听得耳朵起茧子了，不过还是要听啊，万一真要出事就不可收拾了。不过真奇怪，我们似乎也没遇到什么高深、复杂的骗术，那种以字母O代替数字0的GM没出现过，以各种怪异字符组成名字的玩家也没出现过，倒是“游戏娃娃-雪儿”、“游戏娃娃_雪儿”出现过几回，好在没有玩家上当。我倒是遇到几回直接要账号、要装备的，看来行骗不成，只好硬抢了。不过我总想，现实中骗钱还可以花，游戏中骗虚拟货币骗装备也不过是卖人民币，有需才有供，总有需要的人啊，若是没有需要，骗子骗东西也没啥用处吧，自己留着撑门面似乎也没什么意义，所以我还是觉得玩家不要为了虚拟物品再浪费金钱了，有什么现实用处呢？”

网游的世界很精彩，网游的世界很无奈。游戏娃娃置身其中自然也不能摆脱这份精彩与无奈，她们从与几个网络游戏的活动中管窥了国内网游市场的一斑，她们体会了玩家对网游的期待与无奈、热情与冷漠、理解与误会。她们不知道PK也是部分玩家玩网游的全部，不知道外挂代练也是部分玩家赖以生存的职业，不知道网恋也是部分玩家生活的一部分，不知道欺骗与被骗之间的错综复杂；她们一面看着无数人骂网游是垃圾，一面看着无数人沉迷于网游中不可自拔，她们一面在网游中被玩家追捧，一面又被玩家追骂；她们有时理解，有时迷惑，更多的时候则像蜻蜓点水，也许浅尝辄止对她们来说是个更好的选择。 P



《天地之画魂道》1.45版本任务指南

■北京 aren

《天地之画魂道》在8月初推出了1.45新版，新增了英雄冢、镇妖塔等7张地图和千里眼、女忍者、铜狮等3种怪物以及10个性情各异、功能不同的NPC。当然玩家们最关注的还是游戏中的任务机制。在1.45版中玩家可以体验游戏设定的各种奖励丰厚、形式多样的任务，使自己的冒险历程更加刺激，也使玩家们摆脱了以往只能一味打怪升级的无聊与枯燥。


找金香玉接到杀玉兔的任务。

在1.45版中，玩家出生后在逍遥城内会碰到五洲子道长，他会提出两个问题，看看玩家们是不是可造之材。问题很简单，其一是：干将、莫邪两把剑中哪一把是雌剑？其二是：欧冶子曾为越王铸造5把剑，分别是湛庐、巨阙、胜邪、鱼肠，还有一把是什么？答案分别是莫邪和纯钧。答对的话，五洲子会以50的经验点与5个金创药相赠，并提示玩家可去找一位叫做金香玉的店主寻求更多帮助。金店主那里有一些别人留下贱卖的兵器，可选几件作为游戏初始阶段的武器。另外从她那里得知，城外有天界下凡的玉兔，如果能杀死10只玉兔的话就有行走江湖的能力了。

1到4级时可反复接取金香玉的任务，每杀死10只玉兔便可得到100以上的经验和150以上数额的金钱，具体数额要看角色当前级别的高低，等级越高所得越多，唯一不变的是每次都会得到5个金创药，给新人省去了前期买药的钱，而且升级较快，是值得一做的任务。

打怪最佳位置：仙人谷东（210，316）或仙人谷西（218，326）。去之前最好买个长棍，打兔子会快一点，记住装备长棍前要先把敏捷加到22，以免买了以后拿不上。

5到8级去找胖商人陶朱接寻求天狗皮的任务。可在仙人谷或仙人谷西打天狗得到，可反复做。根据等级高低奖励的经验也有所区别，但最重要的是，他还会随机送一个5到10级内的装备，包括棕麻护腿、乌衣、头盔等。

打怪最佳位置：仙人谷西（197，290）。

5到8级时也可选择去仙人谷帮助可爱的"人参娃娃"，他正被怪物欺负需要援手。杀死15只天狗后可得到1000的经验和1点的名气，不过游戏好像还没有开放名气系统，系统提示增加了1点的名气，但状态栏里没有什么显示。此任务亦可反复做。


在城外杀玉兔。

打怪最佳位置：仙人谷西（197，290）。

8到10级时去与百晓生对话，会得到"斩杀20个桃树精"的任务，可随机得到12到20级之间带有附加属性的武器，不过只能做一次。得到物品的优劣就看各位的造化了。

打怪最佳位置：仙人谷西（132，317）。

10到15级时与在逍遥西城的癞僧交谈可得到阻止"天狗食月"的任务，是可反复做的。在兰若寺东杀死10个食月后，可得到150的经验和1点名气。

打怪最佳位置：兰若寺东（312，290）。

20到30级时可去兰若寺西逛逛了，看见车夫，与其对话可得到除掉为害四方的"千里眼"的任务。在镇妖塔一层里杀死15个千里眼，就可得到"古书"一本，而且还可以免费把玩家送到无双城。古书是无双城五洲子梦寐以求的宝物，因此凭借它可以接到帮五洲子寻找"火药"的任务（去司马台打霹雳贼得到）。不过要注意霹雳贼很强悍，30级的角色没有好装备也不好打。任务的奖励是一枚有附加属性的戒指或项链。

打怪最佳位置：镇妖塔一层。这里遍地都是千里眼。镇妖塔的坐标为兰若寺西（136，188）。



《倚天 II》初级上手心得

■北京 冰冰 兰沙 非凡乞丐

《倚天 II》中共有4个职业：神女、刺客、猛将和修罗。4个职业里前两个为女性职业，后两个为男性职业。其中神女是偏向治疗及辅助一类的职业，修罗则偏向法师一类。由于在游戏初期技能并未完全开放，所以男性职业中的猛将与修罗没有太多可言之处。下面笔者着重谈一下神女和刺客的初级心得以及一些系统设定的特别之处。

神女

神女不以攻击性见长，主要是以治疗系法术和辅助系的法术为主要技能。神女在组队中起着很重要的作用，能够帮队友加攻加防加血，还可使死去的队友复活，还有一种名叫“荆棘”的技能可以使对手无法行动。在攻击系的技能中，神女可以使用灵光等技能发出类似于光弹的法术攻击敌人。

由于《倚天 II》的技能没有完全开放，所以给神女的练级带来了严重困难。神女本来是靠辅助技能来强化攻击，但是既然没技能，那就只能用手里的武器砍怪了。角色刚出生的时候物品栏中附带着一把白扇，这是攻击最低的神女武器。1级的时候可以去打幼狼，《倚天 II》里的怪物都是打1个，会跑过来2个，变成被3个怪围攻，所以一定要小心。3级以后，每升一级就会有一个任务，完成任务会有10%的经验奖励并赠送一件装备。到了6～8级，可以打青狼、雪狼、幼熊和野猪。不过如果组队的队友中有弓手的话，去打狼群那里的蝶仙陨石比较好，经验多，而且可以掉装备。一般只要不去打怪，怪物是不会主动攻击的，不过将军级别的怪物除外。狼王、熊王、野猪王、金虎都会主动攻击人。如果站在陨石旁边，那里的怪也会主动进攻。但是有个办法可以让除了将军级的怪都不攻击玩家的角色：只要手里拿着鱼竿，就没有办法攻击怪也没办法使用技能，怪就不会主动攻击了。和队友一起去打陨石时，让神女拿着鱼竿站在陨石旁，由刺客拿弓远距离攻击陨石，附近的狼群让修罗和猛将去铲除。陨石一被打碎，附近的狼也全都消失了，神女因为离陨石最近，所以可以就近拣掉落的装备。7、8、9三级的任务完成后得到的物品是各职业所相对应的技能书。把技能书装备在身上才可以使用该技能。

神女一般适合和别人组队行动，因为本身攻击低，开放技能后可以帮助队友提高攻击以及给队友加血。而遇到比较难完成的任务，可以由队友先把怪打掉大半血，然后神女一个人把怪打死，这样完成任务就轻松多了。等到技能完全开放后，相信神女也可以单独完成任务了。不过技能书很难打，所以为了保证升级的速度和经验，还是大家一起组队打比较快。


组队猎杀幼狼。

刺客

刺客和其他角色一样，有两种服装可以选择，建立角色登陆后，初级武器是匕首，当然以后可以到坐标(595,558)的武器商店补充新兵器。

因为不能使用技能，所以刺客升级很困难。主要原因就是生命值少，攻击力弱。1～6级如果单打，一般打灰狼、幼狼，最多打到青狼。最开始的刺客直接拿刀对敌，没有技能很容易死掉，建议在3个围上来的怪物中选择一个按住空格键让系统自动攻击它。打怪时最好是3人以上组队，这样就有时间轮换补充体力。升级要求的经验比较多，初期时要有耐


刺客在游戏起始阶段的攻击力很弱。

心。死掉原地复活就可以了，在选择原地复活时要注意等旁边没有怪再复活，否则就只有再复活一次了。游戏中的金钱比较难打，打怪掉落的金钱在7～14金币左右，组队只能得到5～10金币。打怪的时候掉血可以自己回复，但回复速度比较慢。

在打怪的同时可以直接触发任务，在屏幕左边出现的白色信封上进行任务选择，选择第2项打灰狼首领，要求数量不算太多。任务完成后，系统把装备送到角色的装备栏中。做完10级左右的任务，身上的装备就差不多可以穿齐了。6级以后的刺客，可以通过做任务来获得刺客的技能。目前可以使用的技能有：速剑、轻功、力箭三种。对于使用弓箭的刺客来说，轻功和力箭比较有用，可以增加弓箭的攻击力和移动速度。

组队打蝶仙陨石或者狼王级别的怪物，可以掉落比较好的武器和装备，比如火焰弓、银霜衣、弯刀等。建议初级的刺客使用弓箭组队升级，弓箭的攻击力比刀增加将近40点，打怪的攻击力高，远程攻击很有效（在武器商人处购买箭筒，价格为20金1组，每组100支箭）。打陨石的时候最好站远一些，身边最好有一个猛将或者修罗，可以阻挡进攻的狼群。弓箭手换箭，只要打开物品栏在箭筒上点鼠标右键就可以了。

在加属性点方面，每一次升级有3点基本属性点，初期可以选择加敏捷、力量、体力。如果武器选用的是弓箭，可以考虑多加敏捷。

圣魔石

目前经常可以看见的陨石系统为蝶仙陨石和鹿鸣陨石。蝶仙陨石出现在灰狼、青狼及雪狼的分布区中，鹿鸣陨石出现在野猪的分布区中。每个区域一次只出现一个陨石。打陨石有好几种方法，但是都万变不离其宗——必须组队，否则必败无疑。在打石头之前，一般都会与其他职业的玩家组队。组队最好是找四个修罗或猛将、一个神女、三个弓手联合作战。在小地图上找到石头以后，选择一个高地或者距离石头较远的地方，先让两个修罗或猛将过去打陨石，这时会有成组的怪物刷新出来，第一批猛将和修罗负责把怪物消灭，如果血剩不多第二批猛将和修罗再上，继续打陨石，神女则负责加血，弓手则要发挥远程攻击的好处了，远远地打陨石。猛将和修罗因为在怪物中间，离陨石最近，所以怪物刷新出来会最先攻击他们，如果挺不住的话，可以围着陨石转圈跑，即可跑出怪物群，一般来说不会有很多怪物追上来。在只有一个弓手的情况下，打蝶仙陨石一般需要3分钟左右。虽然时间比较长，但是获得的经验却相当高。

狼王

狼王一般出现在蝶仙陨石区。建议认准一个目标进行攻击，直到目标死亡。因为狼王失血后，血的恢复速度快，回复值很高。被狼王追赶时，如果没有攻击力，最好沿直线跑，狼王很快就会放弃，开始寻找下一目标。如果是组队战斗，应该将狼王引到岩石区或者山崖上。此时最好有两个以上的刺客弓手在场，让猛将和修罗先发起攻击，将狼王困在山巅，然后让刺客弓手登场，直到将狼王消灭。


在陨石区会遇到成群的雪狼首领。

钓鱼系统

钓鱼在《倚天Ⅱ》中不是一件很复杂的工作。首先在地图上各个渔夫那里买到鱼竿和鱼饵，然后找个有水的地方就可以开始钓鱼了。有时候在桥边或者码头上沿着建筑物往水里走，可以在水底下钓鱼，就像潜水一样，倒是十分有趣。

选择一个要下钩垂钓的地方，站在原地打开物品栏，在鱼饵上单击右键，系统会提示鱼竿上挂上了鱼饵。刚开始可以选择饭团作鱼饵，因为那是最便宜的了（饭团和蚯蚓都可以在渔夫那里买到）。挂上鱼饵后按空格键甩竿，然后不要动，一般等几十秒之后，角色头顶上会出现一条鱼的标志，此时再按一下空格，就可以拉竿。如果钓到了鱼，人物拉竿的时候会显得水里有什么东西在挣扎的样子，拉不起来。一般来说，运气好的话在一个地方3～4个饵就可以钓到一条。

一般来说，普通的饭团和蚯蚓可以钓到小鲤鱼、桂鱼、鲫鱼等小型鱼，一般长度不超过25。但是如果钓到小鲤鱼，可以把小鲤鱼做鱼饵再去钓其他鱼。而用小鲤鱼钓到的鱼，一般也是鲤鱼、桂鱼、鲫鱼等等，但据说运气好的话可以钓到鲨鱼。

在钓上来的鱼上单击右键，鱼会发生变化。一般是变成死鲫鱼、死桂鱼之类的，还有一种是变成生鱼排，另外还有可能变成珍珠贝。在珍珠贝上再单击右键，会变成骨头或者石雕。另外，鱼竿还可以在渔夫那里升级，一般钓到20条鱼就可以去升级，修炼度可以达到10。鱼竿等级越高，钓到的鱼也越大。

画龙点睛



从农民到裁缝师

《航海世纪》种植技能初探

■北京 茶色过滤嘴

《航海世纪》总的来说有海战、商业、后勤三个系统。其中后勤系统中又有捕捞、种植、伐木、采矿、制船、铸造、缝纫、炼金、维修等等分支。基于对花色繁多的欧洲古典服饰的喜好，许多玩家在《航海世纪》中选择做一名心灵手巧的裁缝。由于裁缝是由种植衍生出来的进阶技能，所以很无奈，在游戏初期我们必须充当农民的角色。当然，要成为一个合格的农民对种植系统的了解是必不可少的，与创建人物时地点的选择与技能的分配也息息相关。

目前游戏地图上标明的种植区有三个，分别是雅典、贝鲁特与亚历山大。初期为了多赚点钱以备不时之需，最好选择雅典作为出生地。在最开始的一阵逃亡后登陆，把任务所得的货物和炮都卖掉，大概能得到3000元左右。接下来把身上装备的所有"破铜烂铁"都卖了，尽量把身上的位置腾出来，买上几瓶蓝药，到雅典码头方向的城门处，找到技能导师学习"种植"技能，这个小气的家伙只送了一把耐久为50的劣质锄头。将就着用吧！带上锄头向郊外奔去。

在郊外收集植物的种子，按ALT键或者查看小地图的蓝点都可以找到植物。建议多采集些神秘果，因为它是一级作物里面比较值钱的。但是如果玩家选择在亚历山大或贝鲁特出生，还可以顺带采一些亚麻、黄麻、鼠尾草、迷失香回城交给NPC炼金师与裁缝，完成一些采集任务，这在游戏初期还是有利可图的。

带上辛辛苦苦收集的种子来到种植区，接下来就要播种了。站在一块空地前打开行囊，右键点击种子，"种植"的经验就随着锄头的挥动而增长着。第一次满载种子的话"种植"经验一般在1500左右，经验、等级与种植的数量成正比，所以种子是多多益善的。种植完成后，系统会提示过50多分钟来收庄稼。接下来的等待期可以做些其他事情。如果想在这期间小赚一笔，可以在种植区里"伐木"。"伐木"技能相对简单一些，只要买好了工具在树面前不停地砍就可以了。当然也可以利用其他的空地继续播种。

几轮耕耘下来，"种植"经验很快会升到10级，资金一般也累计到7000～8000了。此时不要忘记进阶技能的选择——毕竟当农民并不是我们的毕生所向。进阶技能一样要去劳烦技能导师，3级的种植术可以学习炼金，5级的种植术可以学习裁缝。这时我们的工作才真正开始，继续采集和种植的工作，在等待收割的同时可以合成一些布匹和蓝药（随时可以用到，但需要较高的炼金等级）。这样一来，种植、炼金、裁缝3种技能经验都在上涨，技能的提升也就意味着我们离财富越来越近了。


出生在雅典。

最后要说的是，想做裁缝是一件需要耐心的事情，初期在农民的阶段是非常辛苦的。种植与伐木、挖矿不同，一定要手动进行操作，而且致命的一点是种子十分匮乏，要种新的农作物常常要自己满山遍野找种子。初期勤快一些顶多只能自给自足，比不上樵夫与矿工，更比不上巧舌如簧的商人。另外，种植技能与裁缝技能是息息相关的，只有采集到高等级的种子才能种植出高等级的原材料，从而合成高等级的布匹，制作高等级的衣服，所以两个技能都不能落下。到了能制作高级衣服的时候，裁缝的春天才真正来临，高等级的裁缝技能和炼金技能可以让每一个裁缝衣食无忧。后期价格不菲的高级服装更是让裁缝有着一笔稳定且可观的收入。


劳动果实。

画龙点睛

小技巧大集合

《剑侠情缘网络版》枪天王加点技巧



■北京 BOLE

秉承外功路线的天王一直是肉搏战中的主力，尤其到了后期，天王更是以高血高攻而笑傲《剑网》。在《剑网》改版一段时间之后，枪天王隐约已经成为每个加入天王的玩家的目标。而且伴随着洗髓岛的开放，枪天王的加点问题也就越来越牵动大家的心。

在不吃任何技能书的情况下，101级的天王潜能点为500点，技能点为100点。对枪天王来说，命中是唯一的选择，其次是伤害，最后才考虑血量问题。因此潜能点分配如下：

力量：260。这是因为对天王来说260的力量刚好可以穿上630闪的唐猊甲，由于《剑网》中并不是力量越高伤害就越高，所以将宝贵的点数加到力量上是没有必要的。

身法：200。对枪天王来说命中是非常重要的，高命中在练级PK中将会有最直接的效果。如果再配合天王独有的技能静心决，命中将可以达到8000以上。最后剩余的点数全加到外功上就可以了。

至于技能点的分配就更简单了。枪法：20，血战八方：20，天王战意：30，静心决：20。剩下的点数大家可自由分配。

《刀剑Online》高级练级技巧



■广州 Darkten

练级是网游一个重要的组成部分，在《刀剑Online》里也一样。15级后到了洛阳，作为豫州的中心城市，洛阳及其周边练级场景将陪伴我们度过一段相当长的时间，一般来说，到了能自由往来于豫州和青州时，才会将大本营转移到青州去。下面是一点经验之谈。

15级～20级：这个时期主要是在太学村和九曲溪谷活动。见到幡旗狼精的话先将其击杀，幡旗狼精本身并不厉害，但它会不断召唤狼兵来助阵。另外要注意不要孤军深入，因为猫兵系列通常都是成群结队的，追人速度很快。多利用伤害加成点来练级，将攻击力高的技能放在第7或第10Hit上，会有让人满意的加成效果。例如人族可用指南决×2+乘风+指南决×4，妖族可用罗刹三式×2+不动尊+罗刹三式×1+逆火流星+罗刹三式×3，都是利用伤害加成的连招代表。

20级～24级：20级时尽量想办法通过符咒师任务或交易凑齐套装。因为套装有隐藏属性，人王一套加HP最大值、地煞一套加精气最大值、天罡一套加体力最大值都非常有助于练级。换一把新武器冲向妖族营地吧！妖族营地在洛水南岸，这里除了有猫兵系列的升级兵种还有号角猫妖和红袍狐妖。号角猫妖类似狼精系列的幡旗狼精，本身战斗能力虽然不强，但会源源不断地召唤出猫兵来助战，见到它要优先击杀，不要让它有机会铺开战线。红袍狐妖是玩家遇到的第一种使用法术的怪物，它一般使用火球进行元素攻击，无视物理防御，近身时也会用法杖格挡和击打，令人相当头痛，还是少招惹为妙。

25级～28级：现在妖族营地已不能满足我们的需要了，将战地转移到洛阳南面的午桥庄。这里除了猫妖系列之外，还出现了爆裂毒僵尸和掘墓鬼。爆裂毒僵尸可以说是食腐毒僵尸和爆裂僵尸的合体，不仅会使用毒气攻击，爆炸威力也很惊人，一不小心就会被它免费送回城。但爆裂毒僵尸的惊人自爆威力还是可利用的：引一群猫妖过来，然后引爆僵尸，猫妖都会被炸得只剩半条命。当然这个做法需要胆大心细，不要偷鸡不成蚀把米，炸到自己了。

29级～32级：这个级数只能去凤凰山或灵山寺练级了。除了红袍妖狐和掘墓鬼两个老面孔，黑掘墓鬼和主战巨犀也将登场。黑掘墓鬼除了比掘墓鬼攻击更高、防御更高，还多了飞镰刀的技能，不过对历经磨炼的玩家来说也不在话下了。倒是主战巨犀令人望而生畏，攻击力不俗，血量超长，一个人的话要打好一会，经验也不会很多，“性价比”不高，不建议作为练级对象。

8月份，暴雪在测试服务器上开始了TFT1.17的测试。这次最大的亮点就是游戏中新增加了两个中立英雄——地精炼金术士和烈焰领主，然后就是新的地图，平衡性改动。1.17终于给前几个版本一直被削弱的人类平了反，使人类的各方面能力都有了非常大的提高。因为现在BN上只有测试服务器在使用此版本，就是说此版本还处于测试状态，在正式版出现之前还将有小小的改动。不过，大体走向已定型，下面就让我们一起来抢先体验一下这精彩的1.17 Beta Patch 405！



■青岛 傲の剑

《魔兽争霸III——冰封王座》1.17 Beta 405详解

新的英雄

像愚人节时候出的1.15一样，1.17版本同样采取增加新的中立英雄来突出版本升级"新"这一特点。新的中立英雄的出现，将会带来新的感觉，新的战术，新的组合。而且我想，每次魔兽有新的版本，最令人期待的就是那个新英雄或新兵种了。1.15版本的地精修补匠给人留下的余味可能还未散尽，这次新英雄给人带来的是欢喜还是遗憾呢？

地精炼金术士



介绍：千万不要被这庞大的体形误导，以为地精炼金术士是个体积巨大的战士！实际上，地精炼金术士是个非常弱小的地精，他是骑在一个食人魔奴隶的背上的。地精炼金术士通过他配制的化学药品来控制他的奴隶的行动，虽然他们两个因为个人问题并不能在任何时候都配合顺利，但地精炼金术士的"生化武器"和食人魔奴隶野兽般的战斗力，在游戏中可以说是顶级的！



相关属性

造价	425 100 5	主要属性	力量	白日视野	180
攻击类型	英雄	每级力量增加	3.3	夜晚视野	80
武器类型	普通	每级敏捷增加	1	移动速度	一般（270）
护甲类型	英雄	每级智力增加	2	建造时间	55
攻击延迟	2.5	生命回复	总是	运输体积	1
攻击范围	60	魔法回复	.01	建造热键	X

从以上属性来看，这个英雄的伤害数值跳幅很大，比如一级时的伤害是从28到55，不过平均伤害值还是非常高的。不足的是敏捷非常低，这就造成攻击速度很慢，而且护甲很低，对于近身英雄来说不占优势。

技能介绍

医疗喷雾（E）



这个技能非常适合在交战之后给己方单位回复生命。把自己要回复生命的单位聚集到一个小的区域然后施放魔法。不建议在战斗时使用此技能是因为这个技能的允许对象是不分敌我的！

化学狂暴（R）



魔法消耗25点，就可大幅度增加攻击速度和移动速度！使用这个技能，一定要有种意识，就是在战斗和逃跑时千万不要忘了把英雄变为狂暴状态，因为除去持续时间，施法间隔仅仅有15秒，就是说要随时记得变身，否则就等于浪费了这个技能。

酸性炸弹（B）



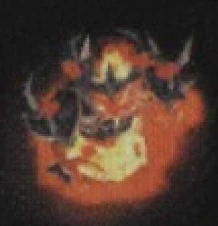
向目标单位投掷一个强酸炸弹，炸弹爆炸后里面的强酸会溅射到目标周围的单位身上，并降低它们4点的护甲。被击中的单位在一段时间之内将受到持续伤害，而且会在一定时间内降低被溅到单位的视野。这个技能的施法时间小于效果的持续时间，也就意味着只要魔法足够就可在战斗中永久降低对手部队的护甲4点。

质变炼金术——终极技能（T）



瞬间杀掉一个单位，并将它转变为你的黄金！这个技能不能对英雄使用，也不能对高于5级中立生物使用。作为一个终极技能，它的效果当然是可怕的。

烈焰领主



介绍：烈焰领主是混沌时期辅佐远古神灵的元素精灵之一。当远古神灵被泰坦击败时，这些元素精灵就被放逐到了一个神秘的空间。烈焰领主就是其中一个被召唤的精灵，他游荡在这片曾被他称之为故乡的土地，带着对生命的憎恨，发泄报复，灼烧着这片大地。



相关属性

造价	425 100 5	主要属性	力量	白日视野	180
攻击类型	英雄	每级力量增加	2	夜晚视野	80
武器类型	远程	每级敏捷增加	1.6	移动速度	快（320）
护甲类型	英雄	每级智力增加	2.5	建造时间	55
攻击延迟	1.8	生命回复	总是	运输体积	1
攻击范围	55	魔法回复	.01	建造热键	O

从以上来看，各项的属性都比较平均，因为是敏捷英雄，所以护甲也比较高，攻击速度挺快。可是，这个英雄的生命值也太低了吧！10级英雄的生命才刚刚赶上一个兽人步兵，要不是护甲高点，可能没被打几下就一命呜呼了。

技能介绍

灵魂燃烧（B）



在一定时间内给予一个敌方单位火焰伤害，并且阻止他施放魔法，降低他50%的攻击伤害。这个技能应用非常广泛，效果也是非常强大的！

焚化——被动技能（C）



每次攻击将使目标被包围在火焰之中。这些火焰会在第一次攻击时造成很少的附加伤害，在第二次攻击时造成两倍的附加伤害，第三次造成3倍……如果单位是在这种情况下被打死的，它将被引爆，并对周围的单位造成显著伤害。

召唤熔岩兽（W）



召唤一个熔岩兽，一个灵活致命的火焰生物。当一个熔岩兽对敌方单位造成伤害，它会侵蚀目标的肉体，最后分裂成两个强壮的熔岩兽。

火山爆发——终极技能（V）



使地面升起一座火山，每隔5秒钟喷射一次岩浆，每一次的岩浆对周围的单位和建筑造成100点的伤害，并震晕2秒。建筑要比一般单位多承受2倍的伤害。如果对手使出此招，很容易就可破解，一般性的打断魔法对它有效，如风暴之锤等。

综述

很明显，这一次人类出现了质的改变。人类明显增强的目标就是血魔法师和剑士。首先，剑士的防御技能在原来的基础上增加了一个30%的反弹！这可是个非常变态的技能，弓箭手和地穴恶魔、猎头者、双足飞龙、火枪手等穿刺兵种再也不敢轻易对剑士发动攻击，否则……50%的攻击抵消和30%的攻击反弹不知道意味着什么。而且这个防御技能不需要任何科技就可研究，只要你有兵营，想必今后人类的骚扰部队将会大量充斥着剑士。再次，血魔法师的能力大大增强。吸魔可输送给己方玩家，这就意味着他完全可以作为一个无限魔法转移机器，从敌人身上吸取魔法后再转移到己方其他英雄身上……耗费的少许魔法根本不值一提，而且在吸魔期间魔法上限将在短时间增为原来的两倍，这难道不是给血魔法师留出更多的吸魔空间吗？血魔法师吸魔之后，可输送给山丘之王用来扔锤子，可给大法师召水元素，可给圣骑士加血，可给缺魔法的兽王召熊……这样的应用太广泛也太实用了。还有攻击速度的增加。这让一个智力英雄拥有如此快的攻击速度，就是暴雪想让如此帅的英雄在战场上出现的几率能更多。再加上放逐技能的修改，即使放逐的耗魔有所增多，但现在的放逐居然没有冷却时间。迅速的放逐在初期就是一个将生命垂危的单位救回来的无敌药水。在初期战争中，如果有单位控制不好就快挂掉，马上使出一个放逐让他逃离战场，我想初始的魔法也足够将初期战斗的3、4个单位逐一放逐了，如此可保护多少脆弱的生命！我想血魔法师作为人类第一英雄出场的时刻应该到了。最后是圣塔对召唤怪物的额外加成。人类民兵完全可以担负起对付初期骚扰这一任务，而现在又出来一个圣塔，不但烧魔还对召唤怪物有额外加成伤害。现在先知的精灵狼，如果死亡会给对手英雄40%的额外经验加成，如果带狼去骚扰人类，结果也许就是偷鸡不成反蚀把米。综上所述，人类所谓的“平衡”是不是太……



1.17BETA405可以在Westfall测试服务器使用。



1个熔岩兽分成4个之后颜色明显加深。



MF之后可以用医疗喷雾回复生命。

对比起人类的变动，其它的平衡改变就显得没什么分量了，不过在此还是把某些比较重要的提一下。从1.17开始单英雄可获得的额外经验加成比原来更多了，看起来暴雪是在提倡战术多元化。现在在BN上的1V1或2V2，一般用双英雄升到4～5级游戏的胜负就已定了，那么华丽的终极技能仿佛变成了鸡肋。这样的改动让单英雄能尽快出现终极技能从而使战斗更加精彩激烈。线攻击技能如冲击波，腐臭蜂群等不再伤害己方单位是一个不错的改动，想起当初要攻击某个没血的逃兵发了一个冲击波却把自己的一个单位给误杀可真是痛苦。还有对于集合点设置的改动也很不错，如果设置集合点的单位死亡，走到中途的跟随集合点的单位也会走到设置集合点单位死亡的位置，很



被酸性炸弹击中的部队护甲会-4。



步兵防御提升使弓箭手攻击几乎无效。


地精炼金术士的化学狂暴状态。


焚化技能让任何被击中单位变成炸弹。

人性化的改动，不过相信高手一般会发现走到中途停止的单位吧？亡灵的毁灭者改动不小，相对于原来当然是要把他削弱了，毕竟太强大了。现在毁灭者每秒损失的魔法减少了，毁灭之珠消耗的魔法也减少了，不过吞噬增加的魔法也减少了，而且也不能通过吞噬友方的魔法来增加魔法值了。剑圣继在1.15版本变强之后又再次小幅度提升能力：疾风步使用之后可以穿人，这样以后再也不能把学过疾风步的剑圣围杀了。

对于两个新的中立英雄，我在BN的测试服务器上尝试了一下。虽然并不是非常习惯使用新英雄的打法，但这两个英雄的确是非常强大，技能也各有千秋。地精炼金术士是一个近身攻击并且可直接对空的英雄。他的酸性炸弹非常好用，如果两支部队在某一地点相遇并开始火拼，只要对敌方密集部队的中央单位使用酸性炸弹，那么周围所有的敌方单位护甲都会减4，这就使最前面的肉搏兵种可能都脆弱得禁不起打击，而且还有持续的酸性伤害。医疗喷雾的效果是对全体单位的，既然是不分敌我的，那么在使用时一定要注意不能让敌方利用。战斗时的正确并且保险的使用方法是，站在近身兵种和远程魔法兵种中间使用，这样不但可以确保没有浪费，而且绝对不会让对手的单位回复生命。再一个用途就是在小规模战争结束之后，将生命不满的单位集中到一个小范围内施放医疗喷雾。对于化学狂暴，我感觉这个技能就不如其他两个那么好用，不过在逃跑时使用的确是个不错的选择。终极技能质变炼金术可怕得很，也很搞笑——不论多强的敌方单位，只要不是英雄，都可瞬间消灭不留遗体，并且自己还可以得到黄金，Cool！不过相比起黑暗游侠的终极技能媚惑之眼，好像比较相似，但是个人认为还是把对手的单位变为自己的才能对战斗更有效，这要看个人的偏好了。如果当时你正处于金矿就要崩塌而没钱开分矿的时候呢？呵呵。对于烈焰领主，我依然承认他是一个强大的英雄，各个技能可分别对付不同的部队。灵魂燃烧这个技能对付英雄最为有效，可减少英雄50%的攻击力并且阻止他施放魔法，还有数目可观的火焰伤害，不管是什么英雄都会头疼。智力型英雄不能施放魔法就等于废物，力量和敏捷英雄没有了攻击力就是一个初级单位，没有任何威胁力。虽然灵魂燃烧对英雄的持续时间比较短，只有6/7/8秒，但这个技能的施法间隔也只有12秒，所以好好把握，可让对方的一个英雄在一场小规模战斗中变得没有用武之地。熔岩兽是一种可怕的召唤生物，灵活地使用它


刚刚分身的新熔岩兽。


中了放逐和灵魂燃烧，真可怜……

可能比兽王召的熊更可怕。如果你召唤出了熔岩兽，你的心就会出现一股杀气，迫使你不断地带领着熔岩兽去战斗，挺可怕吧？因为只有在不停的战斗中，熔岩兽才能发挥出它的威力——攻击12次之后分身，增加存活时间12秒，回复一半损失的生命值。一旦你带领着熔岩兽出去MF，那么在第一次战斗中一定会有熔岩兽分身。你会舍得不继续战斗而把这么强的单位浪费掉吗？我想你不会，所以你会选择继续MF，然后让更多的熔岩兽分身，你就更不舍得离开，你就会不停地战斗下去。当你的英雄赚足了经验和宝物，就可带着你的熔岩兽攻入对方基地里了。不过千万要注意，最好带上你的部队，否则一旦战斗时间过长，熔岩兽的持续时间结束，你的大部分熔岩兽都会消失。焚化是非常好用的被动技能，对付血少和血多的单位都很有效。攻击血少的单位，为的是造成引爆伤害。一般血少的法师或远程部队都会聚在部队后面，这样攻击某个单位对周围造成引爆伤害后，再转移目标到某


使用了疾风步的剑圣可以穿人。

烈焰领主的终极技能。

个已受到引爆伤害的单位，如此两三次就可把那一部分部队全部消灭。攻击血多的单位，为的是造成成倍的附加伤害。不停地攻击某一个血多的单位而不要间断，那么附加伤害就会成倍增长，这对血多或护甲高的单位是很有效的。终极技能火山爆发是很壮观的，一座爆发的火山从地面升起，不停地喷射出灼热的岩浆，对单位尤其是建筑造成极大的伤害，并且还带有眩晕的效果（蓝色眩晕），比起先知的地震更高一筹！虽然烈焰领主拥有如此强大的技能，但我不主张把他作为首发英雄。为什么？因为过低的初始生命值（425）很难承受住对手的快攻。一旦成为风暴之锤、暗影突袭、死亡缠绕等直接伤血技能的对象，英雄存活的可能性就很小了。如果作为第二英雄出场可能会比较好些，也可把他作为单独的一条路线来发展。只让烈焰领主自己带着熔岩兽去MF赚取经验和宝物而让大部队跟随主英雄去战斗也是一个很好的选择。以上我所说的话仅仅限于有小酒馆的地图^_^……


没有冷却时间的放逐+师鹫骑士的攻击简直太可怕了。


新英雄登场！


一个被使用质变炼金术的牛头人。

好了，说得再多，也不能完全说尽魔兽争霸这个游戏给人带来的激动与欢乐。也许我的评论并不那么准确，所以最精彩的还要大家自己去体验！期待着正式版的出现……



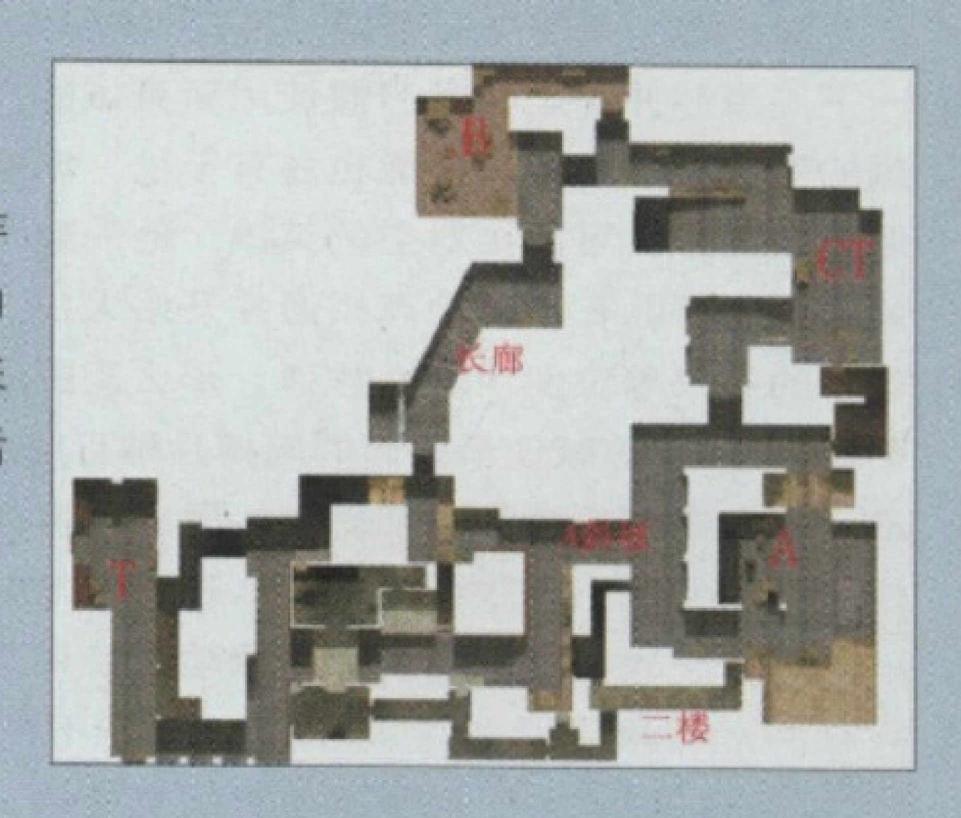
华硕超级平台杯《反恐精英——让我们英勇地ECO吧》

de_inferno在CS里是一幅重要的比赛图。由于该地图具有较好的平衡性，现在被广泛用于CAL-i、CPL和欧洲国家杯等各大重要赛事的决赛。

该图是典型的巷战地图，地形紧凑。CT出生点左方为炸弹点A，右方为炸弹点B。A点因为有多条路径可到达，所以一般是T的主攻方向，而B点只能由一条狭窄的长廊尽快到达，炸弹点内障碍重重，遮蔽物多，要顺利占领对T来说是不小的考验。而CT在T占领B点后的反扑也同样棘手。所以A到B之间灵活的转移战术屡见不鲜。整条长廊也成了精彩Frag出现的好地方。

本文将为大家详细讲解丹麦队和波兰队在de_inferno上的欧洲国家杯决赛。

赛制：半场15局，全场30局。



双方出场队员：丹麦队：bott、zone、KK、whiMp、spx

波兰队：neo、Luq、TaZ、napalm、ruloN

上半场丹麦队充当CT，波兰队充当T。

第1局：波兰人将手枪局的进攻方向定在了A。bott一颗精准的手雷落在了T人群中，虽然有防弹衣的保护，3个T还是受到了不同程度的伤害。随着whiMp流畅的爆头，丹麦队顺利拿下了手枪局。


第1局：bott精确制导的手雷。


第1局：丹麦夺取首局胜利。

第2局：CT在每个炸弹点各配备了一杆M4，而T则选择了全DE反扑。在试探性的进攻之后，napalm和ruloN同时击毙了KK和bott，拖后的Luq也赶过来和队友会合，“2-3”的队型顺利攻下了A点，T成功ECO翻盘。

第3局：波兰人顺利拿下了陷入经济困境的丹麦队。只是被spx快速地压出长廊偷袭，损失了一杆突击步枪。

第4局：丹麦继续ECO，波兰顺利拿下A点，放下C4并成功爆炸。我们可看到，在丹麦队的ECO局中，我们并没有看见通常的全部人员集中一个点防守，而是继续3人A点、2人B点的站位，这与波兰队形成鲜明的对比。

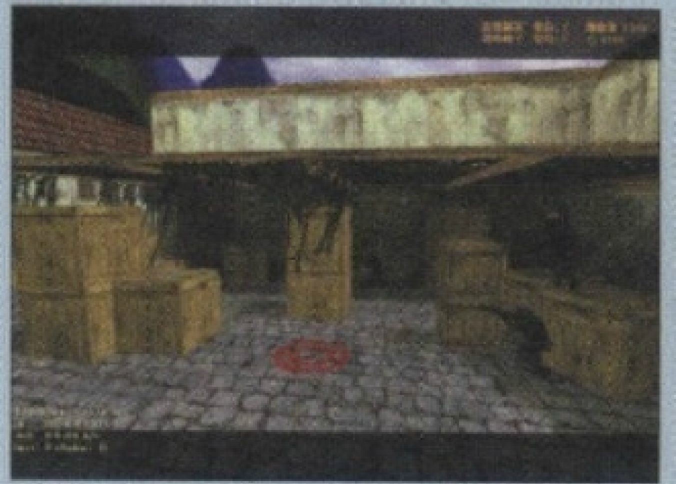
第5局：该局对丹麦人来说是关键局，双方在完整装备下第一次直接对话。T以一杆AWP控制斜坡大通道A，一杆AK压制长廊，其余人员摸进A点，却被丹麦队以精巧的卡位零损失地放倒3人。转移B的两个T以2换2，结束了本局。

第6局：本局波兰队没有犹豫，直接rush了A点，KK在偷袭击毙一个T之后并没有缩回安全位置，被冲上来的T干掉，波兰队一鼓作气拿下A点并取得胜利。

第7局：T这次将进攻的重点转向了B，在AWP的掩护下，3个主力悄悄摸进长廊，whiMp从2楼的防守位置摸了出去，看见了佯攻A的两人，他并没有开枪，而是继续逼近，但并没有起到成效，在斜坡大通道A被打死，波兰队随后进攻得手，再下一城.

第8局：波兰队毫不犹豫地以“3-2”队型进攻A点，虽然丹麦队在炸弹点龟缩防守并有bott占据的有力位置，但napalm两个漂亮的headshot瓦解了A的防守，并夺取了胜利。

第9局：丹麦队把唯一一杆M4（spx）留在了B点，在A点，whiMp从2楼摸了过去，其余3人留守。而波兰队分散


第8局：丹麦队难得一见的架枪。


第9局：快速包抄见成效。

有奖战术征文（五）
—零点行动》

■广东 猪bat

兵力，两人摸进2楼，两人在长廊外等待A点的骚扰打响，一人在斜坡大通道A注视CT的动向，然而波兰人犯下了致命的错误：忽略了快速摸过来的whiMp。后者解决了毫无防备的ruloN，顺手捡起他的AK，击毙napalm后全身而退。这下打乱了波兰队的部署，spx摸出B点，看见了Luq露出来的枪管，直接穿死了他。随后赶过来捡C4的2个T也命丧长廊。这局可以说是丹麦队个人发挥的胜利。

第10局： 波兰队使出了惯用的“3-2”队型rush炸弹点A，被CT全灭。

第11局： KK在有了AWP之后大胆了很多，直接压制中路斜坡大通道，虽然危险，却可直接洞悉T的动向，T则慢慢进逼A点，露头的3个T都被KK敲掉。剩下两个T转移B点未遂，又转回A点，竟然得手，并成功放下C4。但ruloN行动上的犹豫不决导致被zone强行拆包成功……


第14局：丹麦队内精彩配合。

第12局： KK出色的AWP发挥为丹麦队拿下1分立下了汗马功劳。

第13局： 波兰队依靠手枪猛冲B点，并埋弹成功，快速回防的丹麦队员全歼了他们。T也达到了先挣800的目的。

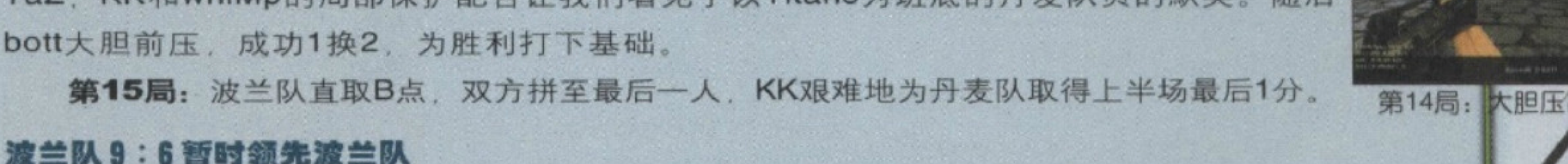
第14局： 在中间的短暂互相试探之后，whiMp快速压出2楼，杀掉了还捏着手雷的TaZ，KK和whiMp的局部保护配合让我们看见了以Titans为班底的丹麦队员的默契。随后bott大胆前压，成功1换2，为胜利打下基础。


第14局：大胆压出奇效。

第15局： 波兰队直取B点，双方拼至最后一人，KK艰难地为丹麦队取得上半场最后1分。

波兰队 9：6 暂时领先波兰队

纵观整个上半场，丹麦队局部的配合熟练，个人发挥稳定，前压非常果断。而波兰队进攻乏力，缺乏变化，只是依靠个人发挥拿分。但丹麦人的ECO也充分暴露出了他们并没有对ECO翻盘寄予希望，这与下半场的波兰队形成强烈对比。



下半场丹麦队充当 T，波兰队充当 CT

第16局： CT采取3人A点、2人B点的防守。T在B长廊门口徘徊了一会，直接转向了斜坡大通道。全员取道A点和CT出生点的结合处穿了过去，却因为其中2人为了包抄房子里的CT而分散了火力，全体阵亡。

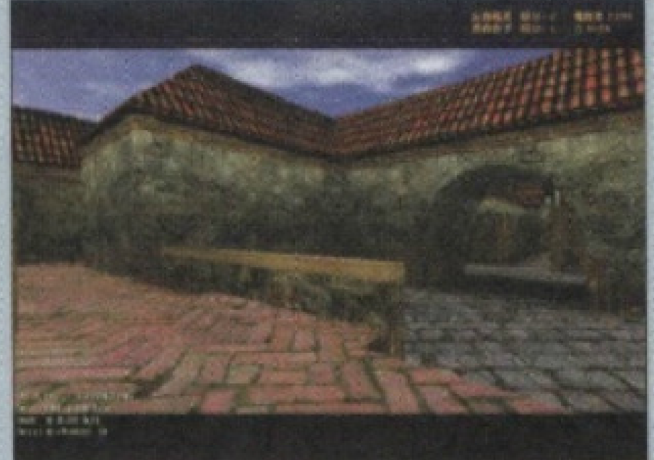
第17局： 由于金钱系统的改变，丹麦队直接rush了B点。虽然没有放下C4，却也捞到2个CT作了垫背。


第18局：拖拉费时失位置。

第18局： 丹麦人再次全体DE，凶狠地冲向B区，而防守B区的Luq、napalm却因为交换枪支耽误了时间。他们刚离开CT出生点，T已rush到了长廊到B点的进口。结果zone漂亮地爆了两个头，丹麦队成功ECO翻盘。CT如果早一秒卡位的话，结果也许完全不同……

第19局： 这次轮到波兰人ECO了——他们在B区架好枪严阵以待。而丹麦队的KK一人压住长廊，大部队在A点摆好阵势，准备发起进攻。冒进的KK一露头马上被2把usp敲掉。波兰队意识到A点才是主攻方向，大家马上飞奔过去。在激烈的战斗之后，C4成功爆炸，丹麦队也只剩一人。而Luq躲在B点保住了缴获的AK。这是一局成功的ECO。虽然没有取得胜利，却最大程度地达到了打击对手经济的目的。


第18局：悍匪直冲B点。


第19局：B区架枪严阵以待。


第19局：架枪的位置图。

第20局： 丹麦队留了一人在2楼平台上压制A点的CT，其余4人静悄悄前往B点。在探头的zone被占好位置的CT做掉之后，数个过墙投掷的烟雾弹和闪光弹马上压制住了防守的CT——B点控制权马上

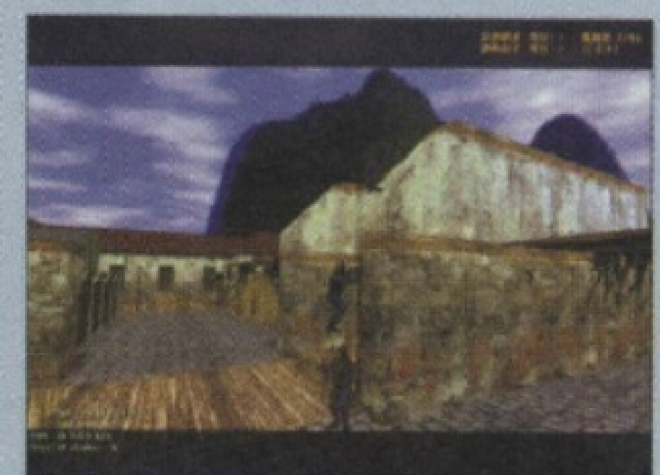

第20局：B区的双卡防守。


第20局：放包后T的双卡防守。

易手。spx和whiMp最后以一个上下位的双卡粉碎了CT反扑的希望。

第21局：波兰队又一次ECO。他们将4人的火力集中在了A点。napalm蹲在瓜棚里的箱子上，TaZ和ruloN两人则在2楼出口处架枪，Luq潜伏在炸弹点旁边的洼地里。丹麦队估计到波兰队经济上的窘迫，利用火力优势，兵分两路，向两个点同时发起进攻。留守B点的neo被摸进来的KK杀死，另一边，刚踏入包围圈的zone马上就被Luq杀死，跟在后面的bott几乎同时被左右两边包夹的CT打翻在地。whiMp冲出来时已晚了一步，CT瓜分了地上的武器并藏好了位置。最要命的是C4掉在了众多CT潜伏的A点。无奈之下，剩下的T向着C4赶了过来。波兰队却没有给他们任何机会——这无疑是一个漂亮的翻盘，一个极度鼓舞人心的胜利！

第22局：翻盘使波兰队信心大增，neo和Luq大胆地从长廊前压，碰上了全DE的T，他们俩瞬间就粉碎了对手的进攻。此局的开局挺有戏剧性。neo发现自己位置比napalm更靠近B点，于是望了napalm一眼后就向B点跑了过去，napalm跟了几步后自觉地去补neo在A的空位。这一举动成就了neo的1V4。而这局之后neo就与napalm交换了防守位置，留在了B。


第22局：垫上高处防守。


第23局：压迫式进攻B。

第23局：丹麦队一开局就全体压在长廊口，不停地穿射进行压迫。而被压在B点里的CT用闪光弹最大程度地拖慢了T进攻的步伐。A点的CT马上就包抄了过来。在CT的夹击下，T的进攻又一次失败。

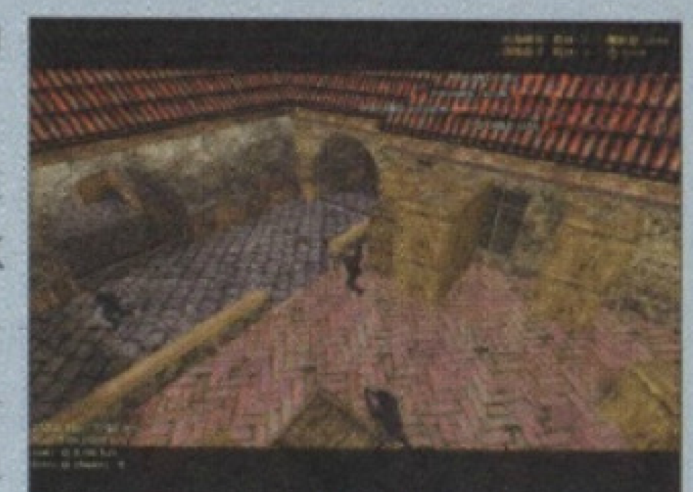
第24局：丹麦队4杆手枪从A点2楼鱼贯而出，拼掉2名CT之后zone强行埋弹成功。虽然C4被拆除，却也赚到了$800。

第25局：上局埋下C4让T有了全套装备，KK拿着AWP压住了长廊。neo在确定T没有rush B之后马上跑去A点，但KK又把他吸引了回来。而这时T已在A布好了阵势。随后丹麦人让我们看到了精彩的1换1的配合。zone跳了出去，两声枪响，KK果然没有辜负队友，在zone死后马上击毙了ruloN，然后又成功狙击了从B回防的neo。随后丹麦队一鼓作气拿下A点。埋下了C4后还不满足，4个人气势汹汹地围剿企图保枪的Luq。本局KK稳健的AWP是丹麦队致胜的关键。


第25局：两个队员间漂亮的配合。

第26局：丹麦队进攻A点。zone和KK两人之间再次展现了精巧的配合——KK从zone的头上跳过了斜坡通道的路口，这样可避过防守队员的预瞄位置。但KK随后遭到伏击，队友whiMp单骑救主，1V4保住了丹麦人的胜利。

第27局：波兰队遭遇下半场第3次ECO，他们依然将5把usp架在了B点。而丹麦队选择了进攻B点。或许是丹麦人没有及时沟通，他们再次放过了近在咫尺的两个CT，zone只要再往前一步，就可发现敌人，这么一小步决定了这局比赛的胜负。Luq准确射杀了被垫上箱子的KK，同时这一举动将T的所有注意力集中在他身上，3杆AK的子弹向着他和TaZ的藏身之处倾泻过去。这时躲在一旁的ruloN和napalm恰到好处地冲出来，瞬间丹麦队3人被全灭。拖后的spx发现形势不对，立刻冲近，瞬间秒杀了波兰队4名队员。neo还剩63hp并且手持AK，而对方幸存的spx仅有11hp。波兰队在惊心动魄的战斗中获得了胜利。


第27局：包夹的CT瞬间杀光T。


第27局：故技重施架枪B点。

第28局：轮到丹麦队ECO了，他们一番挣扎之后被CT全灭。

由于录制的原因，HLTV只录制至此，但老练的丹麦队最终胜出。虽然没能看完全场，但这丝毫没有影响比赛的精彩程度。比赛中我们见识了丹麦队出色的个人发挥、熟练的局部配合与波兰队优秀的整体意识。最引人注目的地方就是下半场波兰队3次ECO，为我们奉献了3局经典的比赛。3局比赛并不是单纯采取占据有利地形，集中火力和敌人硬拼，而是在占据地形的基础上，利用某个点吸引敌方注意力，然后有效地全员包夹。这对于地形和包夹时机的选择有很高的要求。在这3局比赛中，只要一点战斗打响，其余各点马上增援，将敌人的有生力量瞬间夹击全灭。3个ECO局完美地达到了目的，透露出战术的睿智和配合的默契。波兰人在强大的丹麦人面前虽败犹荣。P

更正启示

在17期本栏目的《CPL专用地图mill战术浅谈》一文中，出现了两个低级错误，特此更正。

1：文章作者应为珠海 邓嘉明。

2：第186页倒数第五行，应改为“上半场SK为T，Online为CT”。

由于小编的疏忽为大家带来了不便，在此致以诚挚的歉意！

所获主要奖项

2001年WCG《星际争霸》中国地区冠军
2001年WCG世界总决赛《星际争霸》第4名
2002年WCG《星际争霸》中国地区亚军
2003年ESWC《魔兽争霸》中国地区亚军
2003年WCG世界总决赛《魔兽争霸》亚军

中国电子竞技先锋20人(十)

郭斌 重庆小王

姓名：郭斌
主要项目：《魔兽争霸》、《星际争霸》
爱好：发现自己的不足，立刻弥补！
ID：CQ2000
生日：1984年8月18号
籍贯：重庆九龙坡市

■本刊实习记者 心鹰

郭斌，一个相当普通的名字。许多人对这个名字印象并不深，但提到CQ2000，提到他WCG《魔兽争霸》项目世界亚军的辉煌战绩，相信每个电子竞技爱好者都不会陌生。

看到郭斌的照片，笔者开始感叹世界之小。3年前，因为一些私人原因，我认识了一个自称从事电子竞技的重庆少年，在网上愉快地聊天，还发了照片，不过后来由于工作原因，就疏于联系了。3年后，我愕然发现，那个少年竟然是郭斌。这使我这次的采访相当顺利，也使我们成了朋友。

1999年，网吧在中国如雨后春笋一样滋生出来，当时正在读初三的郭斌承受着很重的学习压力。一次偶然的机会，他和同学走进了网吧，玩上了《星际争霸》。出人意料的是，第一次玩"星际"的他，很快将同学击败，面对着面红耳赤的同学，他很随意地说："这就叫感觉！"感觉，说得多么轻松，这种感觉不知道是多少游戏玩家的梦想，而他们，称其为"天赋"。

每个人都喜欢做自己擅长的事，并希望能作出成绩。初试锋芒后，郭斌爱上了"星际"，他开始废寝忘食地练习，水平也随之突飞猛进。两年后，他作出了一个可能是人生中最重要的决定：辍学！这个举动震惊了周围所有的人，在他们看来，辍学是离经叛道的，而为了电子游戏辍学更是不可思议！李敖辍学是为了文学，比尔·盖茨辍学成了全球首富，这些人高高在上、万众瞩目自然可以被旁人接受，可17岁的郭斌呢？采访中郭斌对记者说："我就是要挑战自己，我知道自己每一天都在做什么，当时我的目标就是世界冠军！"所幸，郭斌的母亲是位通情达理的人，母子二人达成了共识：先比赛，等以后有时间了再读书。

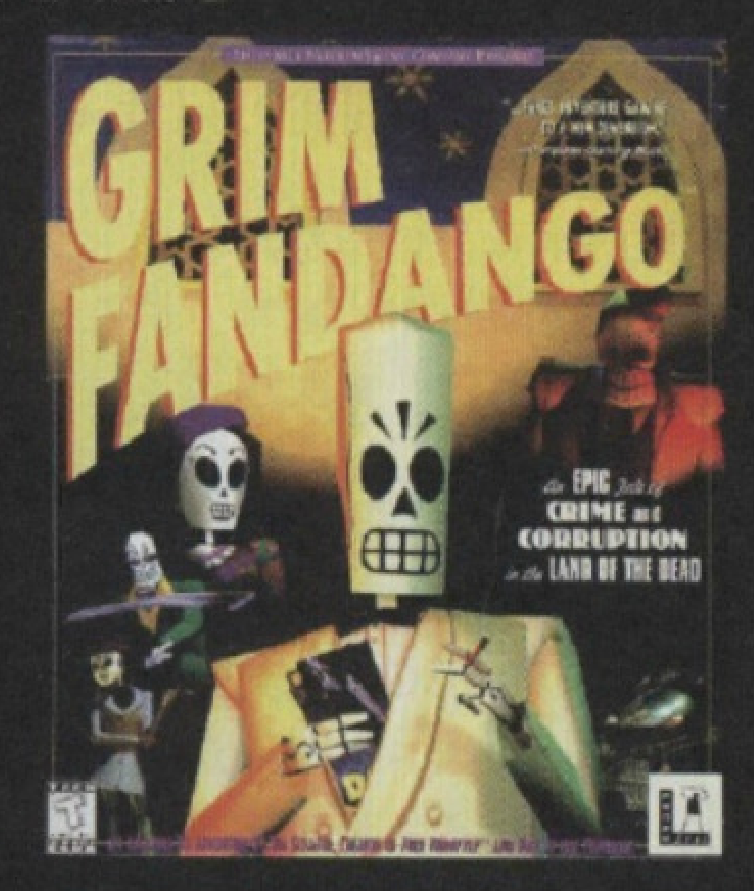
2001年春天，曾获《星际争霸》世界冠军，头上顶着眩目光环的电子竞技明星Grrrr来到中国，郭斌自然不会放过这个展现自己实力的机会。几回合的交手，初生之犊竟把沙场老将挑落马下！欢呼与雀跃中，郭斌似乎看到世界冠军的宝座离自己越来越近了，他头上的光环开始膨胀，一发不可收拾。接下来的半年，他以势如破竹之势取得了2001年度WCG中国区《星际争霸》冠军，又在世界冠军赛上杀入4强，彻底奠定了自己"重庆小王"的"武林"地位。

2002年，郭斌惜败于哈尔滨选手吕奥丹，失去了WCG世冠赛的资格，这似乎是接下来大喜大悲的先兆。2003年，首届ESWC进入中国，WCG不再是选手们的唯一选择。当时的=A.G=Templer，后来的XiaoT获得中国第一以及前往法国的资格。但XiaoT由于护照的原因未能如愿，CQ2000顺理成章地顶着压力和争议前往法国，成为第一名出国比赛的"魔兽3"选手。不过，幸运女神这次似乎睡着了，她并没有再次眷恋这个少年。郭斌在小组赛中惨遭淘汰，加上不那么名正言顺的参赛资格，他成了国内玩家、舆论攻击的靶心。"不是你的就不是你的，通过这件事，我成熟了许多。"郭斌事后说。为了洗刷耻辱，证明自己是当之无愧的"小王"，郭斌回国后开始了魔鬼训练。功夫不负有心人，2003年WCG世界大赛，郭斌代表中国出战，一路过关斩将杀入决赛。可惜决赛中，心态再次成了夺冠的绊脚石，无数人看着他手中的银牌，心里暗自叹息："还是年轻啊"。

不过，WCG世界亚军已足够使无数中国玩家度过一个不眠之夜了。此时，郭斌步入巅峰。但令人惊讶的是，2004年，正值巅峰的郭斌又作了一个令众人震惊的决定：放弃比赛，重回校园。在我看来，激流勇进是大部分热血青年的必然选择，而激流勇退则暗含着一丝成熟。而当这种成熟"不合时宜"地出现在20岁的郭斌身上时，我不禁有点儿肃然起敬。郭斌向记者坦言："在我看来，很多职业玩家家境都不是很好，金钱和荣誉是他们唯一的目的，而电子竞技只是实现他们自身价值的手段而已，对我来说，完善自己才是最重要的。我从小就梦想着环游世界，想要实现这个梦想，我还要学很多东西，尤其是英语。而且，我从来也不觉得自己是职业玩家，游戏于我只是娱乐。"话中流露出的随意与成熟已远远超出了他的年龄，郭斌在游戏中渐渐长大，我们呢？……

小时候的我很喜欢冒险，也很喜欢看书。将两者相结合，我阅读了大量《鲁宾逊漂流记》、《地心历险记》这类让我沉浸在冒险幻想里的小说。我渴望有一只木舟或是热气球能伴我探索大自然，渴望有一本奇异的魔法书能将我传送到中世纪，甚至渴望能置身于一栋充满恐怖气氛的鬼屋中。不过在接触电脑游戏以前，我只能将这些“渴望”寄托于小说中的文字里，再加上想像，编织着属于我自己的冒险之旅。

直到有一天，我认识了那个改变了我一生的家伙。不错，就是电脑游戏。哦，也有人说是“电子海洛因”。无论你如何去定义它，都无法改变它实现了我冒险之梦的事实。在我眼里，它就像是位无所不能的神，让我在《古墓丽影》中环游世界，在《银翼杀手》中彷徨追逐，在《坏蟑螂》中感受另类，在《猴岛小英雄》中捧腹大笑，在《奥德赛》中感动流连……



而这些美好的体验都是游戏带给我的。我喜欢游戏，更喜欢冒险游戏，喜欢它的一切。我想电脑之所以让人如此沉迷其中，很重要的一个原因是你能通过这个虚拟而又丰富多彩的世界，实现你在现实生活中虚无飘渺的梦想。比如说有人梦想拥有自己的城市帝国，于是他选择了《模拟城市3000》；有人梦想驰骋于硝烟弥漫的战场，于是他买回了《战地1942》；有人梦想中国足球赢得世界冠军，于是他安装了FIFA；有人梦想能扮演武功盖世的一代大侠，于是他走进了《剑侠情缘》……我们实在有太多太多的梦想了，而这其中又有多少能在现实生活中实现呢？而我的梦想也和广大玩家一样，建立在难以实现的基础之上——我一直梦想着能有一段惊心动魄的冒险之旅。去原始森林里冒险，去埃及金字塔中探秘，去海洋深处寻宝……当我发现游戏赋予了我实现梦想的机会时，我激动无比，并告诉自己，我所要做的就是如何去抓住它，即使它是虚拟的。



事实上，我们每个人都是天生的冒险家。好奇心是人类与生俱来的特性，探索精神更是推动科学发展的催化剂。可惜的是，除非你在生物、物理或者数学方面拥有一个高等学位，否则你很难突破探索的边界，将心中所想的付诸于实践。就好比我希望能驾驶一艘宇宙飞船，去浩瀚的宇宙中寻找外星文明。当哥伦布的辉煌几乎不可能再现时，我们这些普通人的探索欲望，是否就应该埋没在一成不变的生活方式之中？当你发现通过冒险游戏，你将有机会去探索一块神秘的大陆，与素不相识的人们交谈，完成人类从未实现的壮举时，你是否愿意来一段身临其境的视觉旅程？是否愿意激发自己的智慧，挑战自己的思维极限？

于是我追逐着每一个冒险游戏中的神秘之旅，不让它轻易从我身边溜走。我从游戏软件商店琳琅满目的商品中搜寻冒险游戏，热衷于点击国外游



实现我梦想的游戏

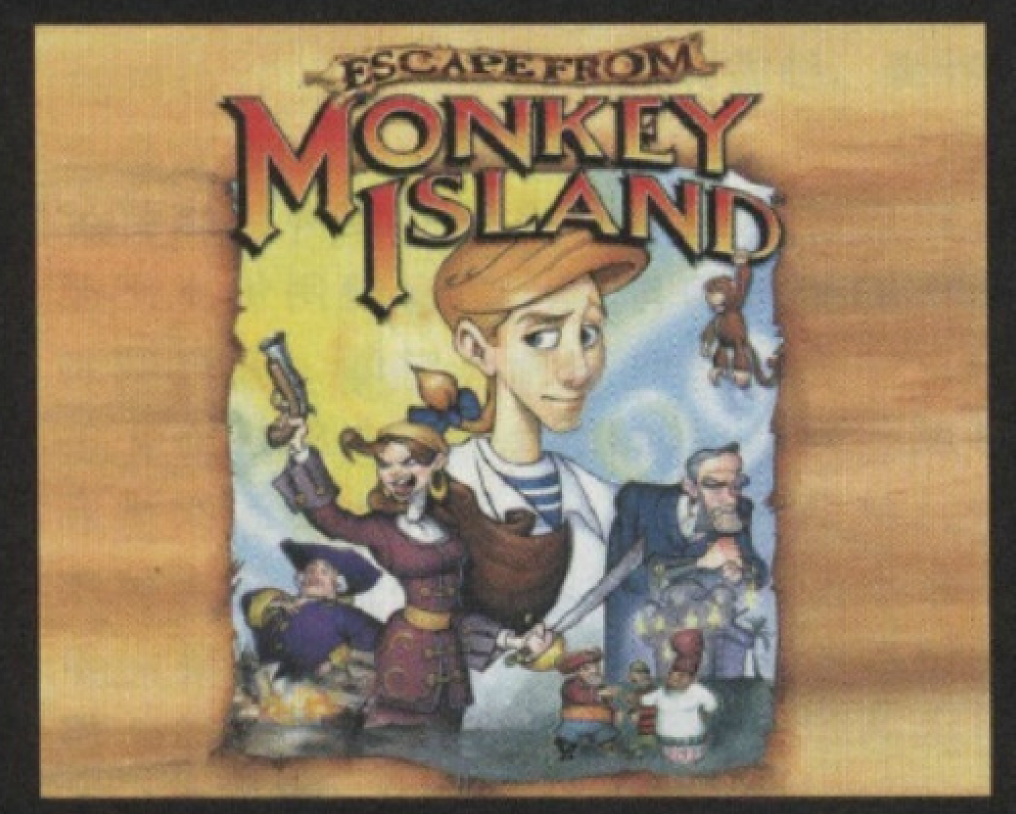
■北京 蚕宝宝



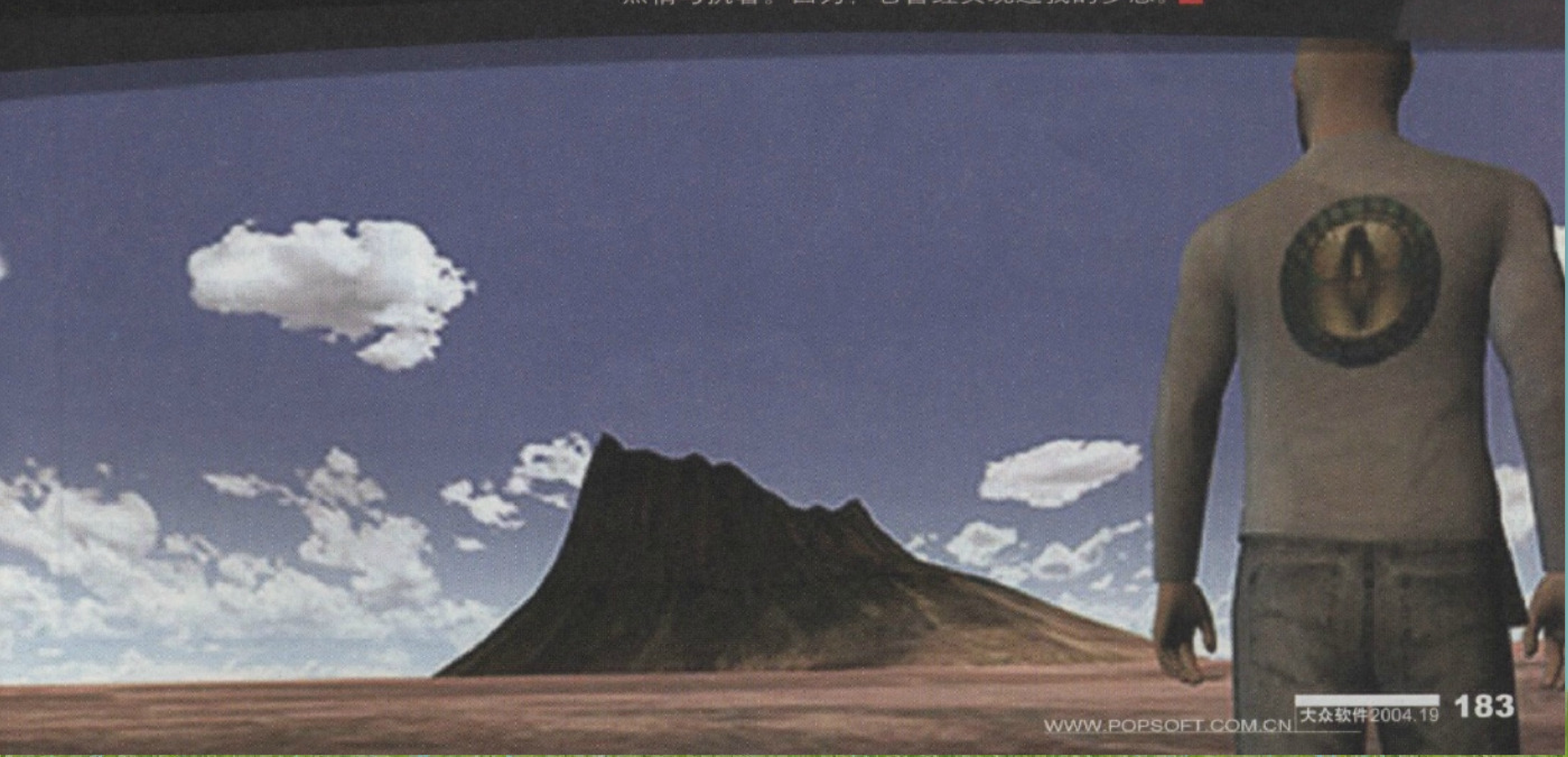
戏网站上的"Adventure"一栏，在越来越宠大的电脑游戏玩家群中寻觅知音。但游戏产业不可避免的商业化趋势和上世纪90年代中期涌现出的一批粗制滥造的低成本冒险游戏作品，直接导致了这个类型的没落。货架上的冒险游戏寥寥无几，游戏网站上冒险专栏的更新速度慢得出奇，不知道《冥界狂想曲》为何物的玩家比比皆是。我感到了孤独。我的耳旁充斥着飞机的轰鸣声和原子弹的爆炸声，睁开眼睛看到的是刀光剑影和儿女情长。玩家们正在即时战略游戏中浴血奋战，在第一人称射击游戏中拼力撕杀；在武侠游戏中缠绵，在网络游戏中PK……冒险游戏？好像已经被遗忘了。我则像徘徊于梦想与现实之间的孤独舞者，在夜深人静时，独自享受冒险游戏给我带来的那份激动与快乐。

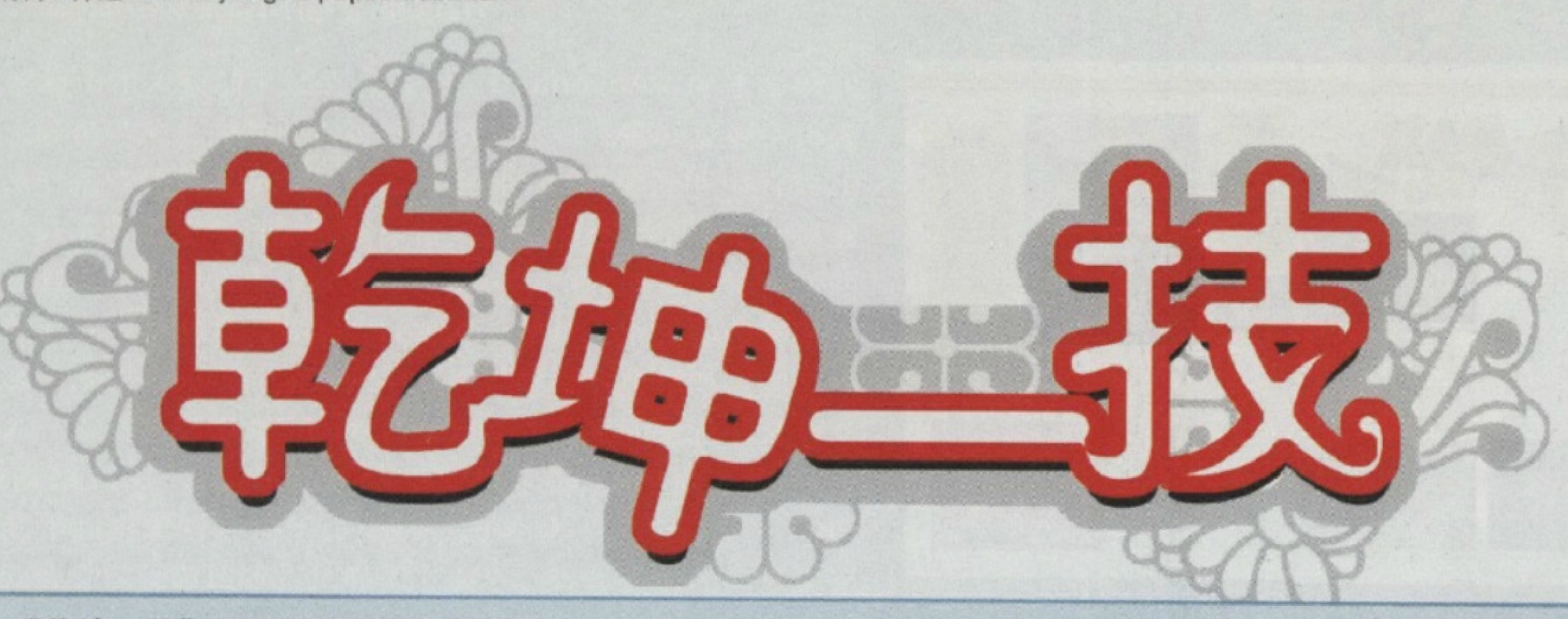


其实我好想告诉他们，停下你们正在进行的战争，放下你手中的武器，看看这边冒险游戏的世界，真的十分精彩。从古董级的《粘土世界》、《神秘岛》、《狩魔猎人》、《冥界狂想曲》，到近几年的《漫长的旅途》、《西伯利亚》，都是那么出色。没有战斗，没有暴力；有的只是曲折离奇的情节、精美细腻的画面和趣味无穷的谜题。每个游戏都可以让你沉溺其中，浑然忘我。更重要的是，在这里，你将会有段刻骨铭心的冒险之旅，其中的主角就是你。地点？亚特兰提斯、威尼斯、印度丛林、神秘星球、海底世界，甚至是阴曹地府、鬼屋墓地！只要你愿意暂时抛弃快节奏游戏带给你的快感，尝试冒险游戏带给你的那份闲情雅趣和怡然自得。



有不少冒险游戏玩家自喻为"寒冬夜行人"。冒险游戏这个曾经闪耀一时的游戏类型，在今天被提及，似乎多了一些凭吊的含义。相较于目前拥有强劲势力的动作类游戏以及拥有美好前景的网络游戏，冒险游戏确实处在"第三世界"这个尴尬的境地。莎士比亚说："有些人生来尊贵，有些人赢得尊贵"。冒险游戏已经不再是玩家和市场的宠儿，但我们一直在期待着它重新赢回荣耀的那一天。所以在我得知卢卡斯艺术正在开发《山姆和马克思》（Sam & Max）与《极速天龙》（Full Throttle）的续集时，心中的激动之情再次像火一般地燃烧起来，其中更多的是感激。与之形成鲜明对比的是，在我看到这两部作品先后被取消开发的消息时，心中那种难以言喻的失望之情，其中更多的是绝望。冒险游戏这个没落的贵族已经奄奄一息，"复苏"之说也没有了立足之地，渺茫的希望都已烟消云散。我不再相信奇迹，不再相信神话，甚至不再相信曾经挚爱的卢卡斯。至始至终没有被磨平的，是那份对冒险游戏的热情与执著。因为，它曾经实现过我的梦想。P





"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《信徒2——精灵的崛起》《三国志X》

《仙剑奇侠传三外传——问情篇》攻略补遗篇

■北京 Vai

支线任务大补充（不包含本刊第16期攻略中已经记叙述过的支线）

最美味的东西

触发地点：里蜀山南部
触发时间：离开双溪后即可
需要物品：烟月神镜、苹果酱
得到物品：烛龙内丹、玄天异果

在游戏中后期，里蜀山外城南部的南面河边，有一群小妖在讨论天底下最好吃的东西，王蓬絮也在其中。找到星璇后，用烟月神镜向花妖换取"天下最好吃的东西"。离开这里后稍后再返回，可以遇到星璇、王蓬絮，得知"美味"只是普通野果。星璇让南宫煌与王蓬絮去找苹果酱，找到后再回原来地方结束任务，等于用烟月神镜和苹果酱交换到了烛龙内丹和玄天异果。（注：苹果酱可以用美食方p107+苹果，在客栈由星璇做出，或者通过"村中幼女"的任务得到）

孝子事件

触发地点：唐家堡中十宝阁旁的布告栏
触发时间：结束胜州任务后
需要物品：紫菁玉蓉膏和1000元
得到物品：栗子面

在唐家堡中，去布告栏旁边，可以触发孝子偷东西事件，这下总算明白游戏开始时的钱是怎么被偷的了。然后到客栈旁边一间居民丁的民房发现孝子，并知道他偷钱是为了给母亲治病。然后准备紫菁玉蓉膏和1000元钱给他，过些时间后在唐家市集内可见到痊愈的孝子母亲，并得到她赠送的栗子面。出市集时再遇孝子，任务结束。

苗地寻踪

触发地点：绿萝嶂
触发时间：结束胜州任务后
需要物品：茶叶蛋、柿饼、糖葫芦
得到物品：圣灵珠

在绿萝嶂（可以先进绿萝山，再到绿萝嶂，这样比较快）遇到受伤的圣姑和青儿。南宫煌用仙术把圣姑的伤治好。在她们休息时和青儿对话，会影响到王蓬絮的好感度。青儿说她肚饿，临走前把身上的茶叶蛋、柿饼、糖葫芦给她。之后到达施洞女娲庙时，先出去再次进入后，会看见2位小孩在祈求保佑老婆婆。说完话后再去唐家堡，在通往登云麓出口的另一边会再次遇见圣姑和青儿。跟她们对话，得到送信给长卿求药的任务。前往蜀山完成这个任务，拿到药后去找青儿，就可得到圣灵珠（此事件要在解决完月光城事件前全部完成）。青儿离开后再去蜀山打探消息，回蜀山西侧独孤宇云房间，结束整个任务。

寻尸事件

触发地点：纳林河源的入口附近
触发时间：解完雷灵阴性地脉厥阴心包后，前往纳林河源前
得到物品：毒龙胆

在胜州，雷元戈加入后，前往纳林河源的入口附近遇到何家老夫妇，接到寻找妙云尸体的任务。在纳林河源二某处可以遇到冰麟，与他对话并帮助他，打完土灵兽后回到纳林河源的溪边岸就会遇到妙云灵魂。接下来回胜州城斜人柱乙内找何家夫妇，任务结束。这个任务的报酬是毒龙胆。

云中子的弱点

触发地点：施洞
触发时间：解完水灵阴性地脉少阴凝碧后，王蓬絮在队伍中
需要物品：糖葫芦
得到物品：雷灵珠、王蓬絮习得雷音咒
在施洞烂银血渡武器店后方，遇见王蓬絮与乡人对话，得知附近有雷妖出没。上附近的楼梯后往东走，见到小桃子妖怪被欺负。在不远处找到雷妖云中子，但被云中子电倒。之后前往居民乙的民房中，跟小男孩对话，用冰糖葫芦换得公鸡喔喔。再度前往原来遇见云中子的地点完成这个任务，王蓬絮可习得雷音咒并得到雷灵珠。

妓院凌霄事件

这个任务分6次才能全部完成。
1.凌霄卖花
触发时间：血濡回魂到京城的白天
触发地点：京城妓院后院
2.凌霄殉情
触发时间：血濡回魂到京城的夜晚，看到净明长老和相国小姐交谈后
触发地点：先不要追踪净明长老，绕道至最初来到京城的河边
3.凌霄转世（柳依依）
触发时间：到达胜州，雷元戈在队伍中的时候
触发地点：胜州祭坛旁
4.柳依依夫妻离奇死亡
触发地点：胜州画角寒天装备店
5.牡丹精
触发时间：到达胜州，雷元戈在队伍中时
触发地点：胜州居民丙房屋内，触动屋内的牡丹花
此事件完成后，雷元戈可以习得催魂幡。
6.玲兰成妖
触发地点：里蜀山北部河边，任务结束
会走路的金创药
触发时间：去水灵阴性地脉少阴凝碧之前，星璇在队伍中时
触发地点：里蜀山外城南部至宝灵丹药铺
需要物品：无
进入里蜀山外城南部的药铺后，老板说金创药总会莫名其妙地自动飞走。之后去外城北部的山洞内触发剧情，再去药铺一趟即可。然后回到北部山洞后，星璇习得“空”，可以令我方一名角色隐身，任务结束。

村中幼女

触发时间：解决完水灵阴性地脉少阴凝碧之后，王蓬絮在队伍中时
触发地点：石村
得到物品：苹果酱
入村后往东北方向走，会见到王蓬絮和一个不说话只是哭的小女孩映儿，这里的对话影响到王蓬絮的好感度。来到石村居民乙的房屋内，王蓬絮用读心术得知小女孩把她哥哥从楼梯上推下去，是为了想让哥哥能够在家里陪她玩，不要到京城读书，但是因此遭到了爹娘的厌恶。帮助她后会得到苹果酱。

挑战镇狱明王

触发时间：打完盘古之心后
触发地点：锁妖塔
能有挑战镇狱明王这个令人讨厌的家伙之机会，想必大家都不会错过。月光城任务结束后，就可以去锁妖塔找镇狱明王“切磋”一下了。胜利3次后，他会送给你所谓的“疗伤圣药”（其实就是最便宜的止血草）。不过，好在战斗中可以从他身上偷到玄天异果。

施洞驱鬼

触发时间：月光城事件后
触发地点：施洞河岸旁居民戊的高脚屋
需要物品：封咒符
在施洞居民戊的高脚屋旁与蓝衣男子对话后，到西边居民丙的屋外可见老婆婆与小孩在谈话。之后，寻找封咒符进入居民丙屋内驱鬼。选左选项可得天香续命露，结束此任务。

称号入手大全

初级称号（共30个）
大富翁：金钱达到9 999 999
赛孟尝：购物后，金钱小于50，且累积100次
神练狂徒：所有人等级到99
作弊专家：所有人等级99，而精、气、神达到999
虚不受补：使用止血草达到300次
萎靡难振：使用还神丹达到300次
无影神偷：南宫煌使用飞龙探云手，成功达到100次
妙手空空：南宫煌使用飞龙探云手，失败达到100次
悬壶济世：南宫煌使用洒金笺达到300次
圣手药王：南宫煌使用五毒归元达到200次
拼命三郎：任一人使用物理攻击达到3000次
勇猛无匹：任一人爆击达到300次
东方不败：连胜场达200，且无逃跑、战斗失败记录
风流剑客：2位女主角好感度大于90
左右逢源：与所有人好感度达到60以上
无情剑客：2位女主角好感度小于20

驱灵大师：捉鬼小游戏全过关
肥肥必杀：杀死肥肥达到300个
神出鬼没：偷袭成功150次
霉星高照：被偷袭成功达100次
家财万贯：总物品种类达90%
聚宝宗师：合成过全部物品
五灵宗师：煌用摄灵法阵吸取怪物死亡数达1000个
百变仙人：南宫煌变身超过50次
呼风唤雨：南宫煌改变环境超过100次
护花使者：南宫煌援护成功达100次
锦心绣口：与NPC对话超过5000次
江湖散人：游戏时间超过100小时
仙术通天：火、风、雷、土全仙术全学且练到顶级
众志成城：打出全部合击

高级称号（共8个，需要获得2～4个相应初级称号后才能得到）

药仙：虚不受补和萎靡难振两称号均得
情圣：风流剑客、左右逢源和护花使者3称号均得
阎王敌：悬壶济世和圣手药王两称号均得
财神爷：大富翁、聚宝宗师和家财万贯3称号均得
道法仙师：驱灵大师、五灵宗师、百变仙人和呼风唤雨4个称号均得
真南盗侠：无影神偷和妙手空空两称号均得
国士无双：拼命三郎、勇猛无匹和东方不败3称号均得
侠之大者：锦心绣口、赛孟尝和江湖散人3称号均得

各结局完成条件

判断究竟会得到3个结局中的哪一个，从盘古之心回到蜀山后，当晚南宫煌去花圃找王蓬絮谈心时就基本上可以明确了。

1.温慧结局

若王蓬絮好感度大于温慧，则发生王蓬絮使用五毒珠为南宫煌解毒，然后离开的事件。最后进入地脉的队伍，由南宫煌+温慧+雷元戈+星璇组成。打穿后，得到温慧远嫁室韦的“温慧结局”。

2.王蓬絮结局

温慧好感度大于王蓬絮，则王蓬絮不会使用五毒珠为南宫煌解毒，但进入地脉前，雷元戈会给延缓毒性的“北帝伏辟丹”药。最后进入地脉的队伍，由南宫煌+温慧+王蓬絮+星璇组成。打穿后，得到为星璇招魂的“王蓬絮结局”。

3.隐藏结局

若温慧好感度大于王蓬絮，且游戏中在打燎日前至少使用五灵轮吸灵达360次以上，南宫煌得到“五灵宗师”的称号。其他的事件发生情况，都和“王蓬絮结局”一样，但最后得到的是齐家团聚的“隐藏结局”。

建议：

1.如果温慧好感度大于王蓬絮，最后要玩出“王蓬絮结局”和“隐藏结局”都很容易，只要在最后一个迷宫选择是否多使用五灵轮吸灵即可。

2.如想玩出温慧结局，可用毒龙胆毒死温慧，降低其好感度即可。

3.走完盘古之心前要确认好感度，因为离开盘古之心后王蓬絮会离队！

特殊物品取得地点

（以下物品多用于客栈的赠送组合）

图谱收藏地点（可送温慧）

伏羲八卦图：少阳三焦二
阴阳刺轮图：绿萝山道具屋架子上
皂娟甲图谱：厥阴心包某处
明光铠图谱：胜州的斜人柱丙
古代宫廷服饰图：纳林河源一
宫廷服饰图：阳明百纳一
鱼鳞甲图谱：双溪
五方剑图谱：渝州北部豪华民居二楼书架
万钧神弩图：施洞女娲庙女娲像旁
子母锤图谱：红玉草任务奖励

花种收藏地点（可送王蓬絮）

茑尾花种：里蜀山外城南部妖居丁架子上
水仙花种：太阴归尘一
龙女花种：京城晚上南箱（血濡回魂中）
百合花种：蜀山前山两人躲藏位置附近（重楼毁掉蜀山故道大营后）
天目忧花种：蜀山故道二最上面
荷花花种：蜀山西侧丹房
紫斑牡丹花种：锁妖塔5层
星叶草花种：渝州上层吊脚楼甲
凌霄花种：里蜀山内城妖居天书架
石斛花种：慕容雪任务奖品

梦溪杂录收藏地点（可送雷元戈）

75 蜀山后山经堂
88 里蜀山外城南部“妖之乱刃”外柱子上
178 京城客栈右马厩（血濡回魂中）
203 渝州李三思古董任务
140 里蜀山内城燎日宅邸大厅
114 厥阴蔽日东北地上
76 厥阴蔽日东南大宝箱
127 盘古之心一普通宝箱
152 盘古之心二普通宝箱 P

出乎意料，《仙剑奇侠传三外传——问情篇》发布后，相应的修改器并没有想象中的那么多。莫非修改器的作者都陷入“问情篇”此恨绵绵无绝期的迷宫中了？宁缺勿滥，这次给大家带来的鬼龙版修改器算是其中的精品了。此外，《狮心皇——十字军遗产》和《虚幻竞技场2004》的官方简体中文汉化包也值得推荐。

■游侠补丁网 水寒

《狮心皇——十字军遗产》官方简体中文汉化包 (Lionheart: Legacy of the Crusader)

游戏由Black Isle Studios和Reflexive Entertainment联手炮制，利用《异尘余生》（Fallout）系列的角色成长系统，结合无数怪物、武器和超过60种的魔法，创造出一个充满奇幻色彩的中世纪欧洲。故事发生于1588年，天地变异，进入另一个时空的缺口被打开，无数法力强大的魔灵涌入人间，身处乱世的玩家，将通过不停的冒险和磨练，与恶魔战斗到底。（感谢官方提供本汉化包）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/Lionheartcn.exe

使用方法：直接执行汉化包安装即可。

补丁效果：对游戏进行官方的简体中文完整汉化。

《狮心皇——十字军遗产》（简体中文版）属性修改器

涌入地球异度空间的魔法精怪，必须依附在某个实体上，方能发挥出它们的能量。当人类被它们附体后，就逐渐形成4个种族：纯种人是未被感染的人类，在学习、使用魔法上没有任何奖励；森林人（Sylvant）被大裂变所释放出的魔法所影响，表现出身材矮小、皮肤棕黑的特征，魔法潜力高；魔人（Demokin）是被顽皮的精怪所感染的人的后代，身材比纯种人高，精通魔法；兽人（Feralkin）是被兽性精怪所感染的人的后代，体格强壮，外形上极易辨认，与纯种人对立，经常遭到追杀。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/Lionheartcntrn.rar

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。游戏中按F3、F6、F7、F8、F12等热键，触发相应功能。

补丁效果：包括快速升级、无限技能点、无限法力、无限金钱等项目的修改。

《仙剑奇侠传三外传——问情篇》（繁体中文版）超级存档修改器

注意事项：更改装备方面，请把物品名称拖到相应的位置，不必在乎物品的种类；修改魔法方面，也是采用拖动的方法，如果要删除某个魔法，可以按空格键，再按一次空格可以恢复；要修改出战人物，可以在选择该人物后按空格键，在出战/不出战之间切换。（游侠网鬼龙之舞制作）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/pal3pedit.rar

使用方法：通过修改器读取一个存档，选择你要修改的人物（如果最后一个字符是“*”，表示出战人物）。保存修改后，在游戏中读入相应存档即可生效。

补丁效果：包括全体角色的等级、精气神、攻防、速度、运气、五行属性和装备、魔法等全面修改。

《征服中世纪》补丁 (Medieval Conquest)

本作将带你进入一场战争，最终目的是解救你的王国，终结大恶魔对这片土地的折磨，并通过不断探索和战斗建立一个繁荣、梦幻般的王国。随着你的部下不断消灭怪物，他们将获得更多的经验和黄金，购买更好的武器、咒符和装备来对付更强大、更凶恶的怪物。你是这个王国的关键人物，能否击败恶魔为这片神奇的土地带来和平，就取决于你的勇气了。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/mccd.rar

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《虚幻竞技场2004》简体中文汉化包 (Unreal Tournament 2004)

游戏的重心跟其前代一样，着重于玩家网络对战的乐趣，而且改善了前代游戏让人诟病的缺点，希望以更丰富的多人对战模式，掀起网络对战风潮。新增了“Assault武力模式”，玩家可以选择攻方或守方阵营进行对战。攻方必须尽全力攻陷对方基地，守方也必须全力防堵对手入侵。等到任务完成时，电脑会依照积分给予评价，此时攻守双方相互交换继续进行游戏。这个“Assault武力模式”讲究的就是快节奏的战斗乐趣，让玩家能享受到对战的感觉，也是主打网吧市场的新游戏模式。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/UT2k4cn-v3270.exe

使用方法：直接执行汉化包安装即可。

补丁效果：对游戏进行官方的简体中文完整汉化。

《坎贝拉猎人2005》官方秘技
Cabelas Big Game Hunter 2005

ai_drawmap=1：打开小地图
ai_drawmap=0：关闭小地图
bgh_animal freeze=1：打开动物模式
bgh_animal freeze=0：关闭动物模式
bgh_needMoney # Money #：得到金钱
bgh_unlockLevels：满级

《杀戮战场》官方秘技
ShellShock：Nam 67

INAPURPLEHAZE：战争雾
NOREALGUNS：全装甲
NOESCAPE：上帝模式
FREEDELIVERY：增加武器
KENSENTME：过关

《征服中世纪》官方秘技
Medieval Conquest

Shift＋Ctrl＋N：得到单位
Shift＋Ctrl＋W：过关
Shift＋Ctrl＋M：得到怪
Shift＋Ctrl＋"＋"：加亮度
Shift＋Ctrl＋"－"：减亮度
Ctrl＋V：跳到最后一关
Ctrl＋Alt：过关

《职业钓鱼》官方秘技
Rapala Pro Fishing

UnlockAllItems：全道具
UnlockAllTours：全比赛

疯狂大卡车之金属疯狂
18 Wheels of Steel Pedal To The Metal

cheat drivers：获得全部车辆
cheat dealers：获得全部的销量
cheat money：获得100 000钱
cheat stars：获得声望全满

《狮心皇》改钱大法

先把Data.dat解压缩，然后进入目录\Resources\RPG Formulas，找到Sell Price.can。用文本编辑器（记事本、UltraEdit等）打开，把Constant Value=0.3改成Constant Value=10。要改得比1大，我改成了3。然后从小贩那边花2000买把弓，再以200 000的高价卖出，这样一来很快就变成富翁啦。

《长弓阿帕奇6——空中打击》跳关

《空中打击》是款很不错的模拟类游戏，场景大，真实度高，军事爱好者是绝不能错过的。游戏的任务比较多，如果在玩某关时被卡住了，可以用以下方法解决：

首先打开注册表，打开Hkey Current User→Software→G5 Softwave→Fair Strike→Players→你的名字。现在，无论是战役还是任务都随你修改了，只需把括号内的0改为1即可。

《苍穹霸主2》秘技

先输入"~"开启密技模式，然后输入以下密码：
在地图中走动时：
空格give all：所有资源+15(除了灵气)
空格open_fog：可解除战场迷雾
空格win：任务过关
以下是在战斗时：
空格view spells 代号：可看到所有法术和招唤生物的代号
空格add spell 代号：可获得法术
空格add creature 代号：可获得生物
空格change enemy health 数字：可改变敌人生命值（数字为敌人的生命值）
空格change health 数字：可改变自己的生命值（数字为自己的生命值）
空格change mana 数字：可改变自己的灵气值（数字为自己的灵气值）
空格change links 数字：可改变自己的灵气槽（数字为自己的灵气槽）
空格win：战斗获胜

《魔法力量——破晓密令》秘技
SpellForce：the Order of Dawn

游戏中，同时按下Ctrl＋]键，在出现的窗口中输入以下密码，就可得到相应的秘技效果：
Application：GiveMeGoods（99999）得到全部资源
Application：SetGodMode（1）无敌模式
Application：FastHeroCast（1）施法不用等待时间
Application：SetNoManaUsage（1）法力无限
Application：SetBuildingFastBuildMode（1）快速建造
Application：SetGodMode（0）取消无敌模式
Application：FastHeroCast（0）取消施法不用等待时间
Application：SetNoManaUsage（0）取消法力无限
Application：SetBuildingFastBuildMode（0）取消快速建造

重金属2
HeavyMetalF.A.K.K.2

进入游戏后，选"Video/Audio"，然后进入"Advanced"，再按"Console"。在窗口内输入以下密码即可：
god：上帝模式
health 100：生命全满
noclip：没限制模式
hide：隐身
show：解除隐身
map：跳关
AI notarget：关闭电脑
eventlist：显示全部信息
wuss：得到全部武器
give all：得到全物品和武器
exec：得到该关卡全部武器

《海滨嘉年华》游戏秘技

游戏时，输入以下秘技，即可开启相应功能：
Alt＋Shift＋$：按一次加5000块
costa del dosh：无限金钱
all buildings：解除所有选项中被锁定的建筑
Shift＋Alt＋F10：打开全部命令关地图
Shift＋Alt＋F9：打开全部自由模式地图
在主菜单状态下，按一下Shift＋Alt，然后输入"allbuildings"，可打开2种模式下的全部地图。
在选择岛屿界面下，按Shift＋Alt＋u，则显示全部关卡。



（晶合聊天室第145期）

随便聊吧

林晓：最近编辑部搭建了游戏平台——一台超豪华配置的电脑，由老牌攻略编辑Cross执掌。平台上第一个跑的游戏来自法国，是阿斯特里克斯和欧伯利的故事，这两个人一胖一瘦，夸张地在画面上跑来跳去，还有一只兔子跟着闯关。鲜艳的画面和各种有趣的关卡，引得编辑部里每个人都想去操作一下（小林我除外，他们说我运动神经不发达，5555……）。这个新游戏简单有趣而活泼精致，时常让沉闷的办公室里响起一阵笑声，久违的游戏娱乐精神又开始闪光了。游戏，本质上来说，就是娱乐我们枯燥的生活啊。

我游戏我评说

我很喜欢即时战略游戏，特别是星际争霸。虽然它的锋芒被魔兽3给掩盖了，但它给即时战略游戏带来的飞跃和给我们的欢乐是永远不会被遗忘的，相信暴雪会继续完善这个经典的作品的。(61.139.208.245)

发明工坊：娜诺卡的天才实际上比帝王龙的破坏力还要强大……(220.160.5.31)

国家的崛起 评论：国家之崛起在“帝国”的风格上很好的溶入了文明最精华的几点要素。使得其在游戏的趣味性上有超凡的表现。联机对战方面更是在战略层次上面有着很深的造诣。(218.86.196.214)

大富翁~~~圆我做富翁的美梦！可每次都会破产！(61.178.252.59)

我不是个喜欢怀旧的人，但是我一直舍不得把他送回收站。从4代开始就带给我对大海的激情和梦想或许我有一天会到海上去……(218.6.145.86)

狂汗《天翼之链》。从公测的第一天开始就有外挂，现在练级的地方全是外挂，说话都没人理，真够呛。IP:218.64.37.184

天堂2里的矮人MM不仅可爱，还那么会打架！(220.173.32.137)

没有外挂的游戏才值得玩，愿《百战天虫》能坚持运营下去，我们可是会员啊！(218.69.18.177)

Q版游戏我喜欢！(221.15.133.89)

不知道是什么口袋可以装那么多泡泡，还可以跑得飞快！(61.157.100.48)

话剧超短篇

小新勇斗拜月篇

■北京 萧妖

序曲 树妖像门一样挡住小新的去路。

小新：好粗糙的门哦~~~

树妖：小子，我不是门，我是妖魔！

小新：哇噻！这个门会说话！！

树妖：我不是门！

小新：我知道了~~嘿嘿~~你是阿里巴巴的那种特殊的门！芝麻开门！咦，不对？再来！青椒开门！土豆开门！白菜开门！我知道了，是黄瓜开门！（树妖“咕咚”一声晕倒在地。）

小新：真的是耶！谁叫我这么聪明！（拜月上场）

第一回合 小新：老爷爷好可怜~~~ 头发都白了还要出来打仗。我哭~~~呜呜~~~

拜月：~！·#￥%……

小新：老师说了，要关心老人，这包小熊饼干你拿去吧~~~~~~在我后悔之前~~

拜月：小子，你是在嘲笑老夫吗！（肌肉暴起）

小新：啊！你这个大骗子，明明这么壮，还在这里装老人骗我们这些纯洁的小孩！不要脸！

拜月：·#￥%……—

小新：让小新替天行道，撕下你的二皮脸！（小新爬到拜月身上去撕他的“二皮脸”，拜月石化。）

第二回合 小新：老骗子，你叫什么名字呀？？

拜月：老夫乃拜月教主也。

小新：？**小猪？

拜月：是教主！~~狂汗

小新：真的是小猪耶！小白，快出来！有东西可以陪你玩了！

拜月：，我不是小猪！

小新：那一定是你家养了很多小猪。让我的小白到你家去玩吧！求你了。

拜月：这个，这个~~~~~~~~~（拜月再次石化。）

第三回合 拜月：这次我一定要宰了你这个小兔崽子！

小新：你为什么一定要宰了我这个小兔崽子？（小新忽闪着眼睛）

拜月：我就是要宰了你这个小兔崽子！！

小新：为什么你就是要宰了我这个小兔崽子？？

拜月：不为什么！

小新：你为什么不为什么呀？（拜月终于倒下了。）

小新：老师叫我们多问为什么这招真管用。（下）

尾声 逍遥一行人到。

逍遥：老贼，哪里跑！

拜月：停！老夫，老夫自己跳。你们离我远点~~

网吧众生相

■北京 萝洁艾尔

1.游戏人间。男女都有。在游戏中一直保持着平和心态，所谓风吹鸡蛋壳，财去人安乐，何况游戏是一个虚拟的世界，玩玩就算。这种玩家在网吧里平均每天呆的时间最多也不会超过5小时，不惧上不欺下，甚至玩了一年在服务器里都不是很有名。但这类人近来可是越来越少了，大概是游戏越做越逼真，人心也越来越空虚，很多人把虚拟世界中的人物当做自己的第二生命细心栽培。

2.沉默是金。多属于男性。倘若你问他，为什么玩游戏，他先是说不知道，然后好像自己回答自己一样，说只是无聊。其实在这个世界上，对那些年轻的男性而言，能有几个会对游戏完全免疫？无聊的时候自然要来玩游戏，只是无聊的时间多了一点而已。这种玩家的级别由于在线时间很长，所以通常都不会很低，但是一样不出名，人称"练级狂"而已。在网吧呆的时间非常长，但是异常老实地在游戏里不PK、不泡MM、不惹事生非，非常好脾气。

3.激情投入。男女皆有，但是男多女少。在网吧时间呆那么长干嘛？练级呗！练级高了干嘛？打装备呗！在游戏里风光了干嘛？打架泡MM扬名声呗！这种已经完全把游戏虚拟世界人物当成自己的玩家，在游戏里一般是出名人物，出名的嚣张、激进和男性化。被人欺负了就好像现实中从他身上割下一块肉来那么心疼，这种就是那些所谓头发油腻、两眼发直，穿拖鞋叉大腿的典范了。因为游戏里的一切占据了他在现实世界里的一切，他已经完全不需要考虑现实形象如何了。蓬头垢面又如何，只要游戏里衣着华丽、意气风发就足够了。

4.柔情似水只为君。女孩子总是要有精神寄托、爱情存放的地方嘛，偶然有天来网吧，受到地毯式轰炸的游戏宣传，开始接触游戏，然后情不自禁就找到了自己的精神寄托——游戏里的"真挚"感情！纯纯的网恋通过游戏的这道迷魂药，显得更加真实，更加感人肺腑。爱情是要拿时间磨的，情话是要面对面说的，所以，对于她们来说，天天扎在网吧里有什么不对呢？这样的女性玩家大多还处在学生阶段，而且是屡伤心、屡失败，却依然故我型。当然，强烈的电脑辐射是不会因为你痴痴的恋情而同情你的，年轻美丽的脸庞依然会开始过早衰老，通宵熬夜让身体虚火上升、内分泌失调、增加肥胖，从而影响整体的身心健康。还有那双本来要包含温情的眼睛，恐怕只能透过眼镜片才能细细品味了。

5.英雄为美人折腰。这个类型的玩家好像极少极少，毕竟爱玩游戏是男子天性，这点可是有调查报告证实的，为心上人才玩游戏的男性玩家似乎少之又少。也许是缘分，也许是故意，总之，就是在偶然的游戏里，碰见了一个让自己为之怦然心动的她，从此就迷失了。在游戏里所有的努力，也只为了博得美人对自己的回眸一笑，或是一声赞许。

教研组里的C.S（2）

■网友 lazypig

生物教研组，刚开始就知道打头比打哪儿都好，于是，他们只练打头。可结果是他们的N次冲锋，都会使敌人觉得自己是狼，而面前的只是一群羊。经过长年累月的磨练过后，一个个都成了"爆头王"，成为最难对付的战队之一。

物理教研组：不知怎么的他们每盘都要把雷买全，有时候竟为了买雷而放弃买机枪。其原因是他们扔得太准了，只见一道道抛物线在空中划过，敌人的部队立刻埋葬在巨大的火球、浓密的烟雾以及惊天动地的爆炸声中。天幸没被炸死的伤敌，面对守候在前面的五头野兽……

体育教研组：平时很关心军事的他们大展英姿。由于都是爱枪族，所以对游戏里面的各种手枪机枪都了如指掌。这在战争初期占了不少便宜，但随着别的教研组对枪支的不断认识，这个决定胜负性的优势便没有了。

美术教研组，他们总是爱把地图染得到处都是"喷漆"，而且他们的想象力极为丰富，总是以实在不可思议的战术闹得敌人头晕眼花。心细也是他们的特点，打起仗来十分谨慎，不放过任何一个角落。总之，他们很厉害。

政治教研组：在打仗的时候，总是时不时地用麦克风说一些什么"我国《刑法》规定：故意杀人罪，若情节恶劣，要判死刑"之类的话。开始大家觉得好笑，可后来渐渐觉得很烦，再后来大家一听便会有一种把电脑砸了的冲动，可又不敢真砸。战斗时精神自然无法集中。政治教研组里管这叫"大唐高僧干扰法"。

音乐教研组——由于他们经常按击钢琴、电子琴、手风琴之类的乐器，所以一个个的身手都很敏捷，反应速度快到常人难以想象的地步！身上刚挨上一颗枪子儿还不到0.5秒，朝他们开枪的那个家伙便西天取经去了……

电脑教研组：他们的天赋很高。不是说他们打得非常好，而是很会修改程序。试想一下：你拿一把小手枪漫天飞舞，穿墙飞到敌人面前，敌人玩命向你开枪而你却毫发无伤；玩腻了敌人后你把枪一扔，敌人竟被砸死！那是多么的爽——电脑教研组做到了。终于，忍无可忍的其他教研组TH们组成联军，痛扁电脑教研组的TH，直到他们写下保证书不再作弊为止。

一个人的游戏世界——Jin的游戏呓语录

■晶合实验室 Jin

林晓：既然是在大软的办公室里，不玩游戏或者不会玩游戏，怎么都说不过去。所以虽身为美术总监，Jin同学还是要窥探游戏编辑的藏宝库，将里面的游戏一个个拖到自己机器中尝试。结果不得了，Jin先是迷恋哈利·波特的魔法世界，随后又在地球上空为一个时而木质时而石质时而纸质的小球找平衡。当然，Jin同学最爱的是赛车游戏，现实中不可能在西四环路上开300迈，游戏里那可是小菜……看到搞赛车游戏的那主进来，Jin的眼中立刻闪过狼见了猎物般的饥渴目光（Jin：拜托，我只是想和他切磋一下，切磋一下了……）。

所以，本期月报就搜集自Jin的游戏呓语。

人总是有这样那样不能实现的欲望，这欲望是一团火，一旦点燃就怎么也无法熄灭。好像我爱上摄影一样。可要是有太多想实现的欲望，又纯属白日做梦，比如说骑着骆驼到撒哈拉沙漠去旅行，自驾车穿越北美，到北极圈里拍摄极光，满载各种摄影器材参加雅典的奥运盛况。人吧梦想总是太多，可现实世界总让你屈服，这些愿望被压抑在心头太久你就需要释放和放松。电脑游戏就是一种最直接的放松方式，但仅仅是梦想的补偿和激励，不要太过沉醉哦。

我接触的第一款PC游戏是《生化危机2》，它彻底改变了一个平面设计师对PC机长久的鄙视态度。这游戏让我感到扮演一个英雄人物去经历冒险真是刺激。渐渐的游戏成为我生活的一部分，一种消闲和学习。我玩游戏一向很挑剔：画面不美的不玩，缺乏视觉享受；音乐不优雅的不玩，耳朵受不了；人物个性不鲜明的不玩，感觉不到个人的存在；战旗类游戏不玩，节奏太慢；动大脑多于小脑的不玩，失去了消遣娱乐性；操作太复杂不玩，因为经常为找不到鼠标而烦恼；网络游戏不玩，没那么多时间……所以喜欢玩的游戏就越来越少，好不容易剩下几个喜欢的游戏还都进排行榜了（可见我的游戏趣味多么有代表性）。

我有一部Nikon数字相机D100，整天套在手腕上，什么都拍，公交车上，办公室里，家里……随手而行的数字相机记录着我的生活，可能透过镜头看世界可能会更真实些吧。我很喜欢拍人物，人像摄影很好玩，照片拍多了，游戏又没少玩，潜意识里就不免把照片里人物和游戏里的人物比较。再看看壁纸网站的游戏壁纸，嗯，还是虚拟的东西更好看些，个性更鲜亮。游戏中的人物漂亮性感，男女形象都走向一个极端优化的境界，难怪网络游戏爆炸式的发展，每个人都希望自己有个完美形象，哪怕是虚拟的，也很满足（谬论勿信）。记得有次参加China Joy的展会，各大游戏公司找专业模特COSPLAY。美女、帅哥，加上漂亮的服装道具，代替游戏内容成了展会主题。要说那些游戏制作公司也真不容易，生生制造一个美女或帅哥比你想像的的还靓还帅，还酷。没辙，谁让大家都有这样的需要呢。

其实摄影和游戏很相似，都可以一个人进行，可以玩情节，也可以玩技术，都不用嘴，可以有大量私人时间思考，郁闷的时候可以作为发泄的对象，埋头按快门和疯狂点鼠标一样能让你的灵魂感到欣慰，有成就感。在你拍摄过诸多的照片和玩耍过诸多的游戏之后，你发现其实世界很大，也很小。有许多你不知道甚至没想到过的事物，不停发生着，充满了幻想和残酷，浪漫和无奈。于是你得到了启示，或者说是一种暗示，在你自发的谁也没要求你的情况下，你做了很多。谁说玩游戏不是一种体力的付出和大无畏精神所在？如同摄影在感觉中重新认识世界一样。

看过美国影片《大象》吧，故事描写在一个充满暴力的国度里，一群中学生疯狂爱上了枪杀（第一人称视角）游戏，他们的欲望本来不是与生具来的，但因为痴迷于游戏，便在校园里大开杀戒，依次满足他们杀人的欲望。影片以悲惨的结局和多个全程镜头反映了人性的变化，那变化如暴风骤雨，让你心惊肉跳，来不及想。影片之所以翻译为《大象》，是借盲人摸象的寓言而来。在游戏和现实间的替换之后，所有的一切就一念之差，那就是生命。你是一个玩家，自然也是一个消费者，正在无意识的吸收着电脑游戏给你带来的生活上的改变。也许今天的你就是未来的BLIZZARD，或者变成《大象》的主角。你自己选择吧。

编辑推荐游戏

推荐编辑：田小猛

名称	推荐理由
仙剑奇侠传三外传——问情篇	对迷宫的探索显然比人、妖之间的爱情更使我痴迷，不过游戏无愧于“眼泪奇侠传”的美名，我又习惯性地哭了2天。
士兵——二战英雄	如果你是一个“突袭”+“盟军”游戏的双重爱好者，那么这款游戏将成为你2004年度的首选。
平衡（Ballance）	空灵的音乐、一只滚动的小球、再简单不过的操作，如神圣殿堂般的孤寂游戏氛围将把“易于上手、难于精通”的游戏本质体现得淋漓尽致。
伊苏6——纳比斯汀的方舟	清新可人的画风并不防碍日式RPG在系统方面一贯的严谨，国内游戏制作人应该参考的典范作品。
DOOM3	李亚鹏在为《黑客帝国2》电影配音的开场白中说：“全都是梦”，如果你是一个胆小懦弱的FPS玩家，或者你没有一块足够高端的显卡，那么你会发出同样的喟叹。

龙虎榜——我正在玩的游戏



单机游戏TOP15

排名	游戏	本刊评分	趋势	票数	制作	发行日期	国内代理
1.	星际争霸	9.2	○	1845	BLIZZARD	1998年	奥美
2.	魔兽争霸III——冰封王座	8.5	○	1653	BLIZZARD	2003年	奥美
3.	半条命——反恐精英	8.8	↑	1328	SIERRA	2001年	奥美
4.	仙剑奇侠传三	7.8	↓	1231	大宇	2003年	寰宇之星
5.	暗黑破坏神II——毁灭之王	8.9	↓	1021	BLIZZARD	2001年	奥美
6.	FIFA 2004	8.0	↑	986	美国艺电	2003年	美国艺电
7.	NBA Live! 2004	8.4	↑	918	美国艺电	2003年	无
8.	轩辕剑叁外传——天之痕	8.2	↓	791	大宇	2000年	育碧软件
9.	仙剑奇侠传	8.6	↓	740	大宇	1995年	晶合时代
10.	轩辕剑外传——苍之涛	7.8	↓	679	大宇	2004年	寰宇之星
11.	三国志IX	8.4	↑	655	KOEI	2003年	无
12.	最终幻想VIII	8.8	↓	580	史克威尔	2000年	美国艺电
13.	仙剑奇侠传二	7.1	↓	525	大宇	2003年	寰宇之星
14.	英雄无敌III——死亡阴影	8.4	↓	494	3DO	2001年	育碧软件
15.	轩辕剑叁	8.0	↓	467	大宇	2000年	育碧软件

网络游戏TOP10

排名	游戏	趋势	票数	制作	发行日期	国内代理
1.	石器时代	↑	1672	艾尼克斯	2001年	北京华义
2.	泡泡堂	↓	1365	Nexon	2003年	上海盛大网络
3.	剑侠情缘 Online	↓	1193	西山居	2003年	金山公司
4.	天堂II	↑	992	Nc Soft	2003年	新浪乐谷
5.	魔力宝贝	↓	972	艾尼克斯	2002年	网星史克威尔艾尼克斯
6.	A3	↑	931	Actoz	2003年	京东方互通科技
7.	仙境传说（RO）	↑	914	Gravity	2003年	游戏新干线
8.	奇迹	↑	865	Webzen	2002年	第九城市
9.	大话西游II	↑	843	网易	2002年	网易
10.	传奇3	↓	811	Wemade	2003年	光通通信

本月TOP TEN获奖者



获奖者将收到由本编辑部在近期内邮寄出的精美礼物。

手机投票

短消息至163066050。详情见读者调查表背面说明。

获奖者

1355XXXX669　1375XXXX728
1369XXXX845　1389XXXX081
1397XXXX242

网络投票

投票地址http://club.popsoft.com.cn/topten/

获奖者

天津 徐宗霞　湖北 邹庆福
辽宁 孟　尧　河南 黄　平
福建 毛　毛　北京 吴　可
上海 朱玮佳　浙江 潘一武
广东 ZHOUSEN

信选投票

投票请使用杂志中夹的读者调查表。

获奖者

广东 梁润生　新疆 程海旺
吉林 孙　鹏　浙江 付炜辉
北京 王　晶　上海 周铭铭
辽宁 李佩恒　广西 吴英平
四川 卢　伟　贵州 郭　克
山东 邓向阳　河北 周　潇
江苏 沈一清　黑龙江 王　泽
内蒙古 高　旭　河南 张　羽

邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060